Micro NEWS

15 F

PARAIT LE 1er ET LE 15

TENNIS CUP

HARRICANA
GAGNEZ 25 JEUX !

LE BUG D'OR
UN NOUVEAU PRIX !

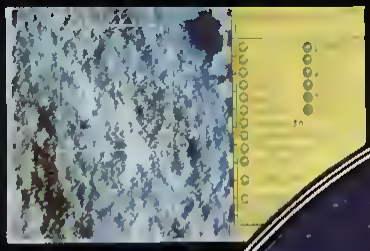
CONSOLE KONIX
LE 1er JEU

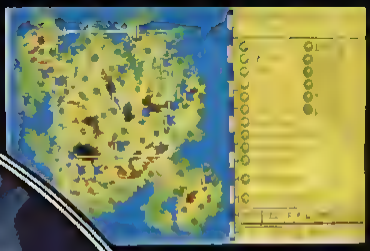
BANC D'ESSAI
ATARI STACY

INTERVIEW AMSTRAD
MARION VANNIER

15 MARS 1990 / N°31
BELGIQUE : 110 FB - SUISSE : 4,00 FS - CANADA : 6,42 $

M 2843 31 15,00 F
3792843015002 00310





RAINBIRD

LES MAITRES DE LA STRATEGIE

LE JEU D'ACTION AVENTURE

MIDWINTER

DE LA DECENNIE EST ARRIVE

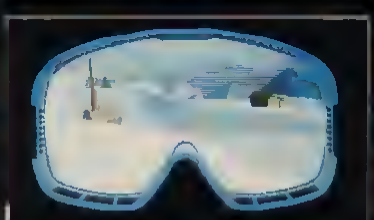
Imaginez un météorite de 30 km de diamètre s'écrasant sur notre planète! Imaginez une nouvelle période glaciaire! Il ne reste qu'un refuge: une île, convoitée par toutes sortes d'envahisseurs. C'est à vous de créer l'histoire de cette île... Midwinter est une superbe création Rainbird, d'un concept extrêmement original, qui lance des techniques révolutionnaires jamais vues sur votre ordinateur.

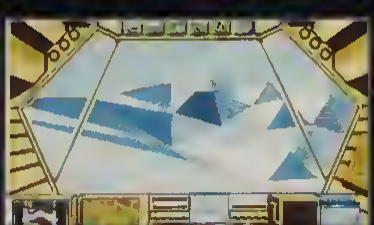
Le scénario est réaliste au plus haut point, à vous donc d'affronter cet hiver éternel. Avec un groupe de pionniers vous devrez coloniser l'île de Midwinter, un terrain de 250,000 km² qui est sous la menace d'envahisseurs ayant l'intention de saisir votre sanctuaire.

Midwinter mêle action et stratégie d'une façon inégalée à ce jour, avec un graphisme en 3D calculée absolument superbe. Vous contrôlez 32 personnages, chacun ayant leurs qualités, leurs dons et leurs défauts. Vous pouvez traquer les mouvements ennemis et faire des plans de bataille en utilisant la carte incroyablement détaillée.

Pour défendre votre île et combattre aux points stratégiques, vous pouvez vous déplacer en ski, faire du deltaplane, du buggy des neiges, du téléphérique, canarder les ennemis et saboter leurs installations. Il n'y a pas de chemin facile pour gagner, mais il s'agit de votre vie et vous trouverez des ressources en vous que vous ne soupçonniez même pas.

Midwinter est le jeu le plus complet ayant jamais existé, il a été créé pour votre plaisir. Soyez préparé à une rude et excitante bataille contre les éléments.





DRAKKHEN

ATARI ST

INFOGRAMES

SOMMAIRE

NEWS 6
CONSOLE KONIX 12
INTERVIEW M. VANNIER 14
CONCOURS S.E.U.C.K 16
CAPITAINE PIXEL 18
ABONDOS 19
BANC D'ESSAI STACY. 20
TOPS & SOFTS 24
COURRIER 37
MAJOR THOMSON 40
CONSOLES 44
BARGON ATTACK 50
PROF ST/DOC AMIGA 52
TECHNICOS 54
TOP SECRET 55
SUR UN PLATEAU 60
LA PAGE DECHIREE 62
PETITES ANNONCES 64
CARALI 66
SEX MACHINES 68
BLAGUES A PART 69
STEPHANIE 70
INSERT COIN 72
VALENTIN BOMICRO 73
DERNIERE MINUTE 74

SUR LE CUL

Il l'a fait ! Il a sorti *Harricana* en logiciel et donc il a participé à la course... Ça paraît tout simple à dire mais c'est beaucoup moins de la rigolade que ça n'en a pas l'air. 2500 kilomètres en motoneige par moins 40 degrés (même la cornée de l'œil peut geler et devenir vitreuse), avec à la clé les réjouissances locales du syndicat d'initiagel : problèmes cardio-respiratoires, troubles de l'éjacution, amnésie, stupeur, apathie totale, coma et aller simple pour un monde meilleur. Sans oublier le blizzard qui vous fait rentrer la peau à l'intérieur des os. Jack London avait déjà tout expliqué, fort sabrement d'ailleurs : "Le Grand Nord est hostile à toute forme de vie, qu'il lui faut donc éliminer."

C'est la première fois à ma connaissance qu'un éditeur s'implique à ce point dans sa création (à part Eric Satyre qui a toujours été volontaire pour tester les modèles des strip-pakers) et ça se passe en micra-land, chapeau ! Même plus que chapeau d'ailleurs, sur le cul-corrément. Ce logiciel-là si vous l'achetez, vous pourrez vraiment dire que c'est pas du pipeau !

Comme ce numéro de Micro News... crénom ! j'ai oublié de vous donner son nom : il s'appelle Laurant Weill. Il est PDG de Loriciel et il est ganflé, le mec !

Jean-Michel Berté

TROIS HOMMES DANS LE BLIZZARD

Harricana, le jeu - vous connaissez !

Laurant Weill, lui, a décidé de subir en direct la dure loi du Nord. A motoneige comme en traîneau, on y apprend l'amour de la vie...

Malgré les manœuvres insidieuses de ses proches qui tendaient à le dissuader de poser - ne serait-ce qu'un doigt de pied - sur le sol canadien, Laurant a tenu bon. Peut-être le regrette-t-il un tantinet au moment où j'écris ces lignes confortablement assis dans une pièce chauffée à 20 degrés, tandis qu'il se les gèle par moins quarante sur sa becane. Mais que voulez-vous, l'aventure c'est l'aventure.

LES MOUSCOOTERS

On ne part pas à l'assaut du Grand Nord canadien comme on va à la pêche aux grenouilles, cela réclame un minimum d'apprentissage. Quatre jours chez Bombardier, l'un des principaux constructeurs mondiaux de motoneiges - à Valpourt, une petite ville située à 200 km à l'est de Montréal devraient faire l'affaire. Les réjouissances se composent d'un parcours de 250 kilomètres en skidoo et d'un jour et demi de démontage-remontage du moteur, des chenilles et du système de carburation. Court, mais efficace. Les trois concurrents de l'équipe n°5 - Laurant Weill, Jacques Tropenat et Philippe Joineau - vont défendre dur comme fer les couleurs conjointes de Loricriel, STP et Corino. Malheureusement, le stage ne comprend pas de cours sur la façon de maîtriser les intempéries ; grosse lacune quand on sait ce que les Harricamens vont devoir surmonter !

TRAINING AREA

Après un contrôle technique qui a demandé plus d'une journée de travail sur les machines, l'heure est venue pour tous les concurrents de mettre en pratique ce qu'ils ont - pour la plupart - trop vite acquis. Le 24 février a Montréal une piste diabolique, comportant les pires obstacles que l'on puisse rencontrer, a été mise en place. Au programme : murs, rondins, lac artificiel, et tout un tas d'autres gâteries du même acabit. Le team Loricriel et consorts ne s'en tire pas trop mal, malgré quelques réticences au pied du mur de neige, dont le franchissement réclame une parfaite cohesion entre l'homme, bien décidé à le gravir, et la machine - plutôt récalcitrante. Résultat : les trois camarades ont été mis à contribution. On tire, on pousse, on dirige tant bien que mal l'engin réfractaire... et ça finit par passer. Ouf ! Pour un peu on y serait encore... Fi de ces petits problèmes : le classement à l'issue de ce prologue est plutôt encourageant puisque l'équipe n°5 prendra le départ en 14ème position.

Direction Quebec, nous sommes à J-1.

ETOILES DES NEIGES

Tout le monde se retrouve sur la ligne de départ - l'angoisse, qui gagne de plus en plus les concurrents, comprise. Chacun sait que le prologue n'était que de la petite bière. La vraie lutte va commencer et la grande question se pose de savoir qui craquera le premier - l'homme ou la machine ? Les motoneiges du team sont des Cheyenne de marque Bombardier, matériel qui semble offrir le meilleur rapport qualité/fiabilité. Moins rapide que les Polaris utilisés par d'autres équipes, ils possèdent l'avantage d'un poids réduit. Les passages dans la "sloche" (mélange de glace à demi-fondue et de boue) ne devraient donc pas poser trop de difficultés. Quoi qu'il en soit, la stratégie adoptée par Laurant et ses acolytes vise à ménager leurs montures jusqu'à Chibougamau. Jusque-là, la recherche de la place à tout prix constitue la dernière de leurs préoccupations ; les performances viendront en leur temps.

Malgré ces sages précautions, l'incident se produit. Dans la même journée, le dimanche 4 mars, Laurant et l'un de ses compagnons de route sont obligés de sortir la boîte à outils : problème de chenilles. Très ennuyeux, d'autant

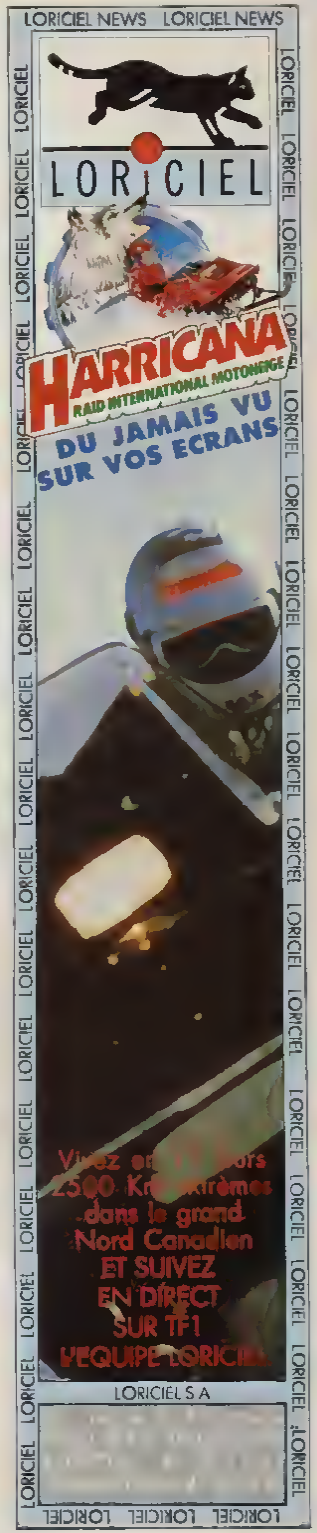
que les trois équipiers doivent demeurer impérativement ensemble - seul le temps du dernier arrivé compte -, si bien que de la 14ème place qu'ils avaient préservée contre vents et marées depuis le départ va leur échapper et ils descendront carrément à la vingtième. Vilaine chute que voilà ! Mais les bougres ne se laissent pas décourager aussi facilement et deux jours plus tard ils grimpent à nouveau l'échelle du classement général pour parvenir à la 18ème place.

CHAPEAU LAURANT !

L'aventure poursuit ses traverses, mais le temps nous manque pour suivre cette épopée du Grand Nord jusqu'au bout. Certains nous reprocheront d'avoir négligé quelque peu les sentiers de la micro. Qu'ils se rassurent, le jour où un éditeur tentera de relever le défi lancé par notre ami Laurant n'a pas encore pointé son premier rayon de soleil. Rien que pour cela, nous tenions à lui tirer un coup de chapeau. Les deux étapes qui restent à parcourir pourront bouleverser les paramètres et il se peut que la valeureuse équipe parvienne au sommet du classement - comme en dernière position. Qu'importe, l'essentiel n'est-il pas de participer ?

Georges Brize

Ils sont arrivés ! L'équipe Loriciel - STP - Corino a franchi la ligne d'arrivée en 18ème position. Encore un coup de chapeau !

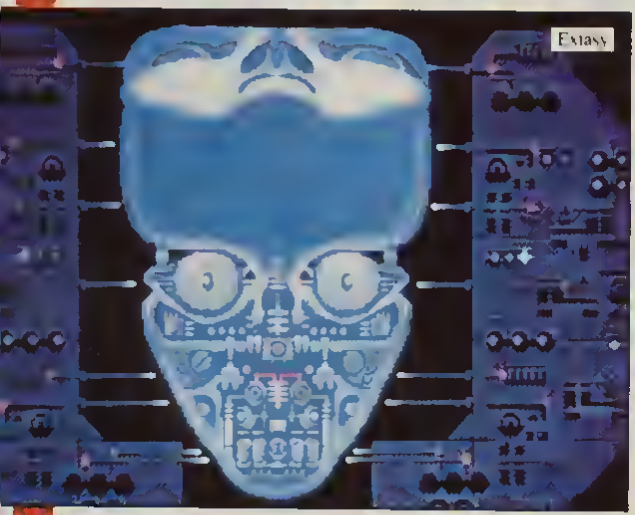


VIRGIN EN PLEINE EXTASE !

Fichtre ! Quand la déesse endormie de Cryo revient à la vie, ça fait mal ! Lorsque **Philippe Ulrich** - prêtre d'Exxos et dévôt de Cryo - se jette corps et âme dans les affres de l'extase, il faut s'attendre au pire... ou au meilleur.

Souvenez-vous de *Purple Saturn Day*, qui réunissait plusieurs jeux sous une seule bannière. Parmi ceux-ci figurait en bonne place le *Brain Bowler*, un jeu de stratégie-action, excitant à souhait, qui comportait la mise en service d'un circuit électronique par l'intermédiaire de transistors et d'énergie, le tout face à un adversaire informatique qui faisait rien qu'à vous embêter.

L'idée, faute de place, était relativement mal exploitée et méritait beaucoup mieux. Eh bien c'est fait ! Le résultat, **Extasy** (titre non définitif) qui, tout en conservant le principe de jeu du précédent, va beaucoup plus loin en se présentant carrément comme "le jeu qui dope les neurones". Enième Frankenstein de la lignée bien connue, vous avez extrait de vos cavités cervicales une pure merveille technologique : une androïde programmable. A travers huit niveaux de difficulté croissante, vous tenterez de lui donner une conscience propre, qui ira de la maîtrise du sommeil et des rêves (simple comme bonjour) à la rencontre avec le sublime (délirant). Attention cependant, l'ennemi rôde encore. Il peut être humain ou ordinateur, mais dans les deux cas, il se révèlera toujours dangereux pour votre projet. *Extasy* devrait sortir prochainement sur ST et Amiga.



Moins délirant mais tout aussi inspiré : **Mystical** (titre non définitif), le premier jeu d'arcade traitant de l'univers de l'heroic-fantasy. Lancé dans la quête de quatre objets, un magicien, accompagné de son fidèle partenaire - un golem immortel - se trouve confronté à une foule de personnages hostiles, qu'ils soient humains ou non. Pour se défendre, il dispose bien sûr de son peu bavard compagnon - on a toujours besoin d'un immortel chez soi - et d'une redoutable panoplie de sorts. *Mystical* se joue à deux, mais quant à sa sortie, rien n'est encore fixé.

Profitons de notre présence chez Virgin pour parler de Mastertronic et de son **World Cup Soccer 90**. On peut dire qu'il se fait attendre ! Doc Amiga nous l'avait annoncé dès le mois de décembre. Comme dirait l'autre, plus c'est long, plus c'est bon - tous les espoirs sont donc permis. Pour finir cette tournée Virgin Games, sachez, bonnes gens, qu'une compilation (**Compilation 1**) réunissant quatre bests sortira courant avril. Au menu : *Silkworm, Double Dragon, Xenon et Gemini Wing*.

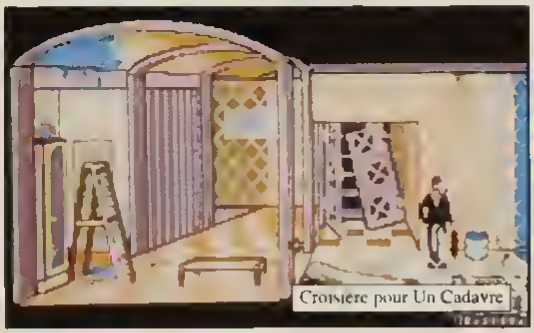
AU FORMAT !

Bon sang, mais c'est bien sûr ! Pourquoi n'y avais-je pas pensé plus tôt ? C'est si bête que ça en devient génial. Après les yaourts sucrés, les **disquettes formatées** ! Bien sûr, cette évolution dans le domaine du support magnétique ne concerne pas vraiment le commun des mortels - les glandeurs qui peuvent encore perdre deux ou trois minutes pour formater une disquette. En revanche, là où le temps représente de l'argent, c'est-à-dire dans toute société basée sur l'informatique, cela peut présenter un grand intérêt. Plus d'interruption de travail pour réaliser un formatage, en un mot plus de perte de temps. Uniquement destinées aux compatibles PC - du moins pour l'instant -, ces disquettes formatées 3M 5"1/4 ou 3"1/2 assurent une fiabilité exceptionnelle due au double contrôle que requiert leur fabrication en usine. Ainsi, l'utilisateur pourra être sûr que chaque disquette fonctionnera du premier coup.

3615 MICRONEWS
GAGNEZ 25 JEUX HARRICANA
LES 15, 16, 17 ET 18 MARS !

DETECTIVE'S STORY

Et vogue le navire, ou plutôt la galère ! Imaginez, sur les flots bleus, un yacht au luxe insolent avec à son bord une colonie de magnats en croisière. Tout irait pour le mieux sur ce paradis flottant, si soudain un des passagers n'était pris pour cible par un criminel. Ou sang sur le costard, ça fait désordre. Cette honorable assemblée commence à paniquer et avant que le massacre ne continue, on vous



Croisière pour Un Cadavre

Opération Stealth

charge de mettre la main sur le meurtrier : vous êtes leur dernière bouée de sauvetage.

Voilà la trame du prochain jeu de Delphine Software, **Croisière pour Un Cadavre**. Les Hercule Poirot sauce micro vont pouvoir mettre à l'épreuve leurs talents de détectives. Une multitude de personnages qui ne se privent pas de vivre leur vie - pas facile de les coincer pour les interroger - et des dizaines d'endroits à explorer, voilà quelles sont les difficultés qui vous attendent tout au long de vos investigations de détective privé.

Vous voulez des nouvelles toutes fraîches d'**Opération Stealth** ? Ça avance, ça avance. John Glames, le fringant agent des services secrets américains est en train d'explorer le Santa Paragua à la recherche du Stealth (un avion ultraperfectionné) - embûches, fausses pistes et gadgets au menu. Voici quelques photos d'écran que vous ne trouverez nulle part ailleurs (à moins qu'un agent désœuvré du KGB ne joue les taupes dans la rédaction.)

CRY WOLF !

Rien à voir avec la chanson du groupe A-Ha (hi' hi') : Wolf est simplement le nom du héros principal de **David Wolf Secret Agent**, un soft d'Activision pour PC qui va en surprendre plus d'un. Cette histoire d'espionnage à la James Bond a été réalisée comme un véritable film avec acteurs, décors et costumes. Des comédiens au physique particulièrement typé (le héros et sa pulpeuse compagne, le méchant démoniaque et ses sbires) ont interprété les différentes séquences du scénario - qui ont été ensuite photographiées, puis digitalisées. Mais David Wolf ne constitue pas pour autant un jeu d'aventure. Ces séquences ne figurent là que pour faire la liaison entre quatre épreuves en 3D étonnantes ! Saut en parachute, deltaplane, course de voitures et pilotage d'avion sont le pain quotidien de tout bon agent secret - vous n'y échapperez pas. L'action se déroule en trois dimensions avec une fluidité remarquable et un suspense captivant. Voilà un logiciel qui ressemble vraiment à un film - ça promet. Test complet le mois prochain !

CHATEAU VIEILLE FRANCE...

Encore une histoire de château hanté et de princesse à délivrer. Oui, bon, rien de vraiment original là-dedans. Attendez, partez pas ! De vous a pas encore parlé des graphismes en 3D, du déplacement selon le mode "freescape", des esprits qui vous barrent le chemin, de l'exploration du château et des nombreux pièges disséminés le long des couloirs lugubres et du manuel de 24 pages en FRANÇAIS ! Voyez ! Il s'annonce pas si mal que ça, mon **Castle Master**. Sortie prévue en avril sur presque toutes les machines.

3615 MICRONEWS
C'EST TOUS LES SOIRS
ROSIE EN DIRECT !

NEWS

NEWS

INNÉ... INNELEC

On ne pouvait pas les rater ! Primo parce que leur logo - bigrement impressionnant - s'imposait à la vue de tous ceux qui pénétraient au niveau 2 du PC Forum, secundo parce que là où le Canard-Duchêne coulait à flot, tous les soiffards de la micro avaient une obligation quasi morale de se réunir, à commencer par votre serviteur - plus dévoué que jamais en ces circonstances .

Ne croyez pas pour autant que le vin pétillant ait constitué le seul centre d'intérêt du lieu **Innelec** représente une part non négligeable du marché de la distribution ludique française mais la société évolue depuis plusieurs années dans d'autres sphères que celles du jeu - le logiciel professionnel et le matériel notamment. Ses dirigeants ne s'en cachent pas - d'ailleurs c'est sur ce marché qu'Innelec réalise le plus clair de son C.A. Néanmoins, l'année 90 devrait amener un retour prononcé à l'univers du jeu.

Tenons-nous en pour l'instant aux produits haut de gamme et débutons par **Autodesk Animator**, un logiciel graphique 2D proposant 22 outils de création graphique, l'animation en plus. En VGA, sur un PC équipé d'un 386 (de préférence), ce programme se révèle comme un outil des plus conviviaux. Son prix n'y est évidemment pas pour rien ! 2 260 F, prix indicatif en version anglaise. Si *Autodesk* constitue une référence de choix pour le distributeur, il ne constitue pas pour autant le produit phare du moment. **Lucid 3D**, un tableur aux ressources quasi illimitées qui allie rapidité, facilité et qualité, revendique cette dénomination pour un prix d'environ 1 000 F. Sortons du logiciel pour faire un tour côté hard avec les compatibles portables Panasonic. Au nombre de deux, les Laptop Computer **CF-150B** et **CF-350HD** se différencient par divers détails. Tout d'abord leur vitesse d'horloge respectivement de 8 et 20 MHz, leur processeur V20 et 80386, leur RAM 640 Ko et 1 Mo etc. Comme le nom du 350 l'indique, il comporte un disque dur de 40 Mo, plus une unité de disquettes 3"1/2 à 1,44 Mo, tandis que le 150 ne comporte qu'un lecteur 3"1/2 720 Ko, ce qui explique - entre autres choses - l'énorme différence de prix : 9 428 F TTC pour le CF-150B et 58 114 F TTC pour le CF-350HD.

CF-150B

Sans entrer dans le détail, sachez qu'Innelec c'est également les imprimantes Panasonic, les lecteurs de disquettes Cumana etc. Nous aurons donc l'occasion de reparler de ce distributeur.

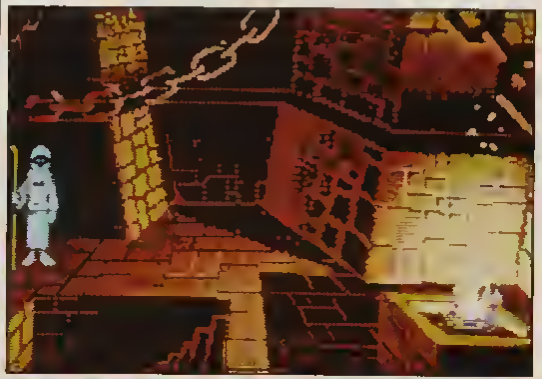
BONS PLANS

- Le magasin **TEMPS LIBRE** (22, rue de Sévigné, 75004 Paris. Métro St-Paul. Tél. 42 74 06 31) est animé par Olivier Noël, grand spécialiste des **jeux de plateau** et collaborateur de Micro News. Il vous consentira des remises allant de 5 à 15% sur présentation du journal.

- Bruno et Walter - de la librairie **MONDES MUTANTS** (32, rue des Carmes, 75005 Paris. Tél. 43 29 20 79) - vous feront 10% de remise (sur présentation de Micro News) sur toutes les **bandes dessinées** sauf promos, y compris le rayon "Collection". Dépêchez-vous avant qu'ils n'aient entièrement muté !

COUP DE ZOOM SUR LOOM

Loom est le nouveau jeu d'aventures de Lucasfilm. Distribué en France par Ubi Soft, il vous entraînera dans un univers d'héroïc-fantasy particulièrement riche. Jadis, dans un havre de paix au doux parfum de fleur de lys, à l'époque des Grandes Guildes, régnaient, sur le monde visible et invisible, bergers, forgerons et verriers. Bobbin, jeune héros au col roulé se trouve, malgré lui, plongé dans l'éternel combat entre le Bien et le Mal. Adieu veaux, vaches et biberons ! L'heure est à l'action et à l'investigation. Seul dans son village, mystérieusement vidé de tous ses habitants, il devra découvrir les raisons de cette brutale et inexpliquée disparition. Cette longue quête initiatique ne craint pas les embûches et la magie des Tisserands sera votre arme la plus efficace. Des graphismes en 3D, de nombreux paysages variés, un scrolling superbe et une animation décoiffante donnent à ce soft un souffle cinématographique. Une cassette audio de 30 mn, jointe au jeu, permet au joueur de se plonger immédiatement dans l'ambiance déroutante et enivrante de ce mégalogiciel. L'éclair de Loom (Ououhhhouh ! Pas facile d'imiter le cri du loup-garou) va éclairer vos nuits aventureuses, ô joueur impénitent !



3615 MICRONEWS DES TOP SECRET INEDITS.

- Du jamais vu sur vos écrans
- Un incroyable jeu interactif de stratégie
- Des graphismes somptueux en 3D
- Un éditeur de tableaux et contrôle du jeu en temps réel
- Plus de 100 constructions

Disponible sur Atari 5T et Amiga

MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris.
Tel: (1) 45 26 44 14

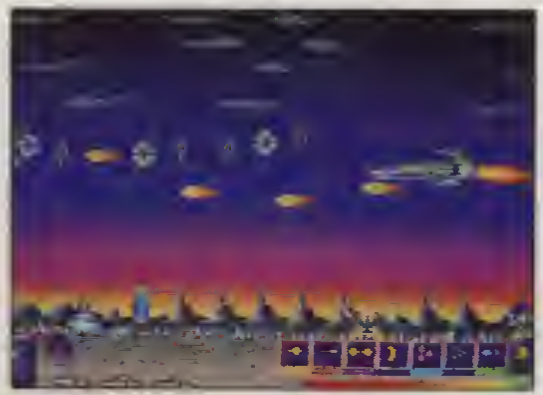
RAINBIRD

NEWS

CONSOLE KONIX

La console Konix a connu une histoire mouvementée depuis l'annonce de sa mise sur le marché en septembre 1988. Son lancement devrait avoir lieu en Grande-Bretagne à l'automne.

Des kits de développement ont été fournis aux maisons d'édition anglaises juste avant Noel 89. Les produits finis devraient commencer à arriver dans les prochains mois. La **Konix** apporte vraiment quelque chose de neuf, car c'est le premier système personnel à offrir plusieurs moyens de contrôle. On peut y adapter un volant, un manche à balai ou un joystick classique. Mais la véritable innovation vient du siège hydraulique, directement inspiré de l'arcade. Il permet une inclinaison de 10 degrés pendant que vous vous défoulez sur un jeu



MONOKONIX

Le prix devrait être d'environ 200 livres en Angleterre pour l'unité de base, ce qui l'amènerait à environ 2500 F en France. Le siège figurant en option, la somme complémentaire à fournir sera fixée quand tous les coûts de production auront été évalués. Ce qui distingue la *Konix* de ses concurrentes, la Sega Mega Drive, la PC Engine ou même la Lynx portable d'Atari, c'est la fixation des graphiques en bitmap. Il n'y a ni sprites ni scrollings 'hardware' : des puces spécialisées gèrent et permettent l'animation des objets, la profusion de trames de couleurs ou des sons - le tout à une vitesse impressionnante (le processeur principal n'est autre que le 8086 d'Intel).

De nombreuses maisons d'édition développent sur cette console, mais elles semblent moins enthousiastes à ce propos qu'elles ne l'étaient dans l'élaboration des principaux aménagements de routine, qui commencent à peine à exploiter les possibilités de la *Konix*.

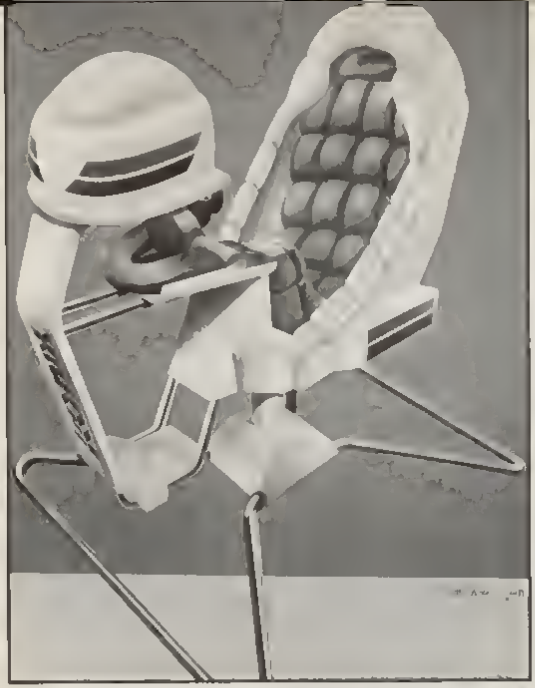
CAMELS TROPHY

Pourtant, nous avons découvert un jeu du tonnerre : **Attack of The Mutant Camels 90**, de Llamasoft. Comme l'indique le titre, c'est un remake du shoot'em up bien connu, créé sur C64 et sur Atari 800 par le non moins célèbre Jeff Minter.

Durant le chargement, vous vous retrouvez face à des anneaux concentriques formant un tunnel, avec un superbe effet de profondeur. Ensuite tout démarre avec une séquence super où les ennemis volent de haut en bas. Existent aussi des écrans d'information qui donnent des renseignements et les meilleurs scores. Regarder ce jeu constitue une experience renversante, car c'est le seul logiciel conçu pour utiliser le mode 256 couleurs de la *Konix*. Si vous aviez été impressionné par les 16+ couleurs de l'Atari ou de l'Amiga, préparez-vous au choc créé par la *Konix*. Attention les yeux !!! *Attack* se déroule suivant un scrolling horizontal, le fond étant constitué de 10 plans différents. Le contrôle s'effectue au joystick - mais le soft est prévu pour accepter le siège quand il sera disponible.

Vous dirigez votre vaisseau en utilisant le scanner pour localiser le chameau. Celui-ci, en mourant, va libérer 16 pièces de nutronium que vous devez ramasser et rapporter à votre base, tout au bout de la planète. Quand vous avez accompli cette mission cinq fois, on vous donne une bombe très puissante que vous pourrez utiliser pour détruire la base ennemie. Vient ensuite une séquence en hyperespace et la bataille reprend avec toujours plus d'ennemis et d'armes à collecter (9 au total parmi lesquelles un laser foudroyant, un faisceau dévastateur et un tir tridirectionnel).

Vous disposerez de 3 modes de pause durant le cours du jeu, bienvenus car l'action va se révéler difficile - une pause classique qui stoppe le jeu, une pause avec démo fractale qui va créer un affichage de Mandelbrot (une formule arithmétique renversante) et enfin une dernière vraiment spectaculaire appelée Lazerum.



Le Lazerium vous permet de contrôler plusieurs démos utilisant les vecteurs de pilotage de la *Konix*.. Chaque démo est couplée avec 6 voies sonores, histoire de faire la démonstration d'une palette de couleurs à vous glacer la moelle épinière

Difficile d'en croire ses yeux ! C'est réellement aussi rapide et spectaculaire que n'importe quelle véritable démonstration laser ayant été jusqu'ici proposée à notre admiration.

L'AVENIR

Reste à savoir comment cette console va se comporter dans la bataille des poids lourds ? En dépit du fait qu'elle ne dispose ni de scrollings "hardware", ni de sprites, cette supermachine - dotée d'une large palette de couleurs et d'un son hallucinant sur 10 voies - peut rivaliser avec les meilleures du genre. Le veritable problème reste de savoir si les maisons d'édition vont développer des softs pour la console. Et de bien apprécier l'effort que Konix fera pour la commercialiser internationalement. Car sans une solide base en matière de logiciels, aucune machine ne peut survivre. La console *Konix* ne fait pas exception à la règle.

Tony Takoushi

Incroyable mais vrai, cette photo est toute récente ! Figure legendaire des programmeurs britanniques, Jeff Minter (Llamasoft) n'a pas retourné sa veste (afghane) et a garde son look "baba-cool" !

INFORMATIQUE

ULTIMA

5 Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. (1) 43 38 96 31
Fax (1) 43 38 11 86
metro Republique

72/74 Rue de Paris
59000 LILLE
Tel. 20 42 09 09
Fax 20 57 09 29
metro gare

Place du Capitole
35, rue du Taur
31000 TOULOUSE
Tel. 62 27 04 37
Fax 62 27 10 97

ATARI
520/1040 STE
Unite centrale + 15 jeux originaux + 10 disquettes + 20 logiciels (traitement de texte dessin, utilitaires.)
livré avec le Basic Omikron
520 3490 F — 1040 4490 F
520 STE étendu à 1Mo 3990F
520 STF étendu à 1 Mo
Nous Consulter
le STACY est DISPONIBLE
SM124 occasion 790F
Disque dur 30 Mo 3990F
Souris ATARI 290F
lecteur interne DF 850F
Lecteur externe 3"1/2 990F
Lecteur externe 5"1/4 1700F

520/1040 STE
Couleur
Unité centrale + 15 jeux originaux + 20 disquettes + 30 logiciels (traitement de texte dessin utilitaires)
+ moniteur couleur SC1425/1224
520 5490 F — 1040 6490 F

DISQUETTES
3"1/2 prix→6 5F pièce en TVC 100F les 10
520/1040 STF
Il nous en reste encore
Téléphonez nous !

AMIGA 500
• 10 Disquettes
• Cable Péritel
• 1 Joystick
3690 F
• ext 512K 4480F
• moniteur couleur 1084 6980F
disque dur A590 20 Mo 11780F
+ STARTER KIT
(fr de texte dessin, jeux)
• 10 Disquettes
• Cable Péritel
• 1 Joystick
3990 F
• ext 512K 4780F
• moniteur couleur 1084 7280F
• disque dur A590 [illegible]

Périphériques A500

Extension 512K avec horloge	890F
Disque dur A590 20Mo	4890F
Lecteur externe 3"1/2	990F
Lecteur externe 5"1/4	1690F
Moniteur couleur 1084	2490F
Interface midi bus	490F
Audio digitizer stéréo	495F
MINI AMP 3	280F
MINI AMP 5 HIFI	850F
Souris	290F
Souris sans fil	895F

NEC PC ENGINE
NEC PC ENGINE → 1490F
NEC PC ENGINE + 1 JEU → 1690F
NEC PC ENGINE + 2 JEUX → 1990F
LECTEUR CD ROM → 3900F
Joystick El pro → NC
Joystick spad → 290F
Adaptateur 5 joueurs → 290F
JEUX NEC
Chase HQ
Atomic Robot Kid
Knight Rider
sur CD ROM
Red Alert
Darius
Super Albatros
Wonder Boy III
Altered Beast
Side Arms Spécial
et de nombreux autres

NEC II PC GRAFX
C'est Nouveau
C'est disponible
En exclusivité chez
ULTIMA
3490 F
• 1 jeu Battle Ace

JEUX SEGA MEGADRIVE
Golden Axe Super Shinob AlexK
Ghouls and Ghost Tetris Tatsunjin
Super Hang On Vermillion
Rambo III Ken Forgotten world
et de nombreux autres

Facilites de paiement: nous consulter

BON DE COMMANDE
a envoyer a ULTIMA/SARC VE[illegible] Boulevard VOLTAIRE [illegible] PAR[illegible]

Nom
Prénom
Adresse
Code Postal
Ville
Tél
Carte bleue n°
Date d expiration
Signature

Désignation	Prix	Qté	Montant
transport logiciel 20F matériel 140F		Total	

NEWS

MARION VANNIER

AMSTRAD IS BEAUTIFUL !

Amstrad en France, c'est elle : 120 milliards de centimes de chiffre d'affaires en 88. Un vrai conte de fées. Et en plus elle est belle, tout auréolée d'une énergie électrisante et communicative. Las ! elle met un point d'honneur à déjeuner tous les midis avec son mari : nobody's perfect...

Micro News : Désolé pour le retard, mais la circulation

Marion Vannier : J'ai failli attendre ! Il ne reste que trente petites minutes sur le temps qui vous était imparti, j'espère que cela vous suffira.

Micro News : Certainement ! Mais un petit coin tranquille à l'abri du bruit et des regards indiscrets conviendrait mieux à notre entretien.

Marion Vannier : Pour le bruit, passe encore. Quant aux regards indiscrets, il faudra vous y faire. Les bureaux sont tous pris.

(Jus d'orange pour tout le monde et c'est parti mon kiki).

Micro News : Vous avez vu le dernier Micro News ?

Marion Vannier : Je l'ai même chez moi. Il est très beau. Je dois avouer que j'ai beaucoup ri au sujet des Ceausescu !

Micro News : Le compliment nous va droit au cœur. Bon, allons-y. Des bruits courent selon lesquels Amstrad sortirait une console basée sur le CPC. Qu'avez-vous à nous dire à ce sujet ?

Marion Vannier : Rien ! Pour moi la console, si console il y a, n'existe pas. Et puis quand bien même, la politique de la maison n'a jamais été d'annoncer ses différents produits des mois à l'avance.

Micro News : Ça commence bien ! Et qu'est-ce que je fais de mes questions, moi ?

Marion Vannier : Croyez bien que je suis désolée. Si c'est tout ce que vous vouliez savoir, au revoir.

Micro News : Vous ne vous en tirerez pas à si bon compte ! Rien qu'une petite indication sur la date de sortie probable et je vous laisse tranquille.

Marion Vannier : Vous ne m'aurez pas à ce jeu-là ! Reportez-vous à la réponse précédente.

Micro News : Mais alors que dire des articles successifs parus dans CTW, annonçant l'arrêt de la fabrication de nos bons vieux CPC ?

Marion Vannier : Croyez bien que si tel était le cas, j'en serais l'une des premières informées. Je peux vous assurer que les CPC continuent de sortir d'usine, et qui plus est en quantité suffisante pour répondre à la demande - qui est toujours considérable. Quant aux informations de CTW, il y a toujours des gens bien intentionnés prêts à dire n'importe quoi...

Micro News : Inutile donc de vous poser la question sur l'éventualité d'un Amstrad 16 bits doté d'un 68000 ?

Marion Vannier : Décidément, on n'en sort pas. On peut aller loin avec des suppositions.

Micro News : Si je comprends bien, on va être obligé de s'en tenir à des banalités. Par exemple, quel est le parc actuel de CPC en France ?

Marion Vannier : Ça, je sais. Environ 800 000. Et ce n'est pas fini puisque chaque année on enregistre environ 100 000 ventes parmi lesquelles on compte 85% de 6128 couleur.

Micro News : Tiens, je croyais pourtant le 464 majoritaire.

Marion Vannier : Cette époque est révolue depuis pas mal de temps. Néanmoins, le 464 continue de se vendre très bien, surtout en VPC.

Micro News : Même question pour les compatibles ?

Marion Vannier : On compte à peu près 300 000 PC Amstrad en France, ce qui représente une bonne place sur le marché. D'ailleurs les 40 000 pièces vendues chaque année ne font que renforcer notre situation.

Micro News : Encore une question concernant les machines et nous aurons fait le tour d'Amstrad côté micro-informatique. Le PCW, contrairement au CPC, n'a pas connu un réel succès en France. Pourtant nombreux sont ceux qui le considèrent comme le meilleur produit de la marque. Quelle en est selon vous la raison ?

Marion Vannier : L'épopée du PCW fut une expérience douloureuse. Au début, il fallait le présenter comme un ordinateur au sens large du terme, tournant principalement autour du traitement de texte certes, mais comme un ordinateur tout de même. Fiasco complet. On change notre fusil d'épaule et on lance une campagne "PCW = machine à écrire". Même effet. Malgré tout, le PCW se vend encore, mais dix fois moins qu'outre-Manche où il atteint toujours un score d'environ

5 000 pièces par mois. Faites le calcul

Micro News : Pourtant son rapport qualité/prix est des plus attractifs

Marion Vannier : Effectivement : 5 990 FTTC, imprimante et traitement de texte (+ compta, tableur, etc.) compris. Mais allez savoir pourquoi il y a de telles différences entre l'Angleterre et la France. Moi j'y renonce.

Micro News : Ce que beaucoup de nos lecteurs ignorent, c'est qu'Amstrad, avant de se lancer tête baissée dans la micro avait une autre raison sociale. Pouvez-vous nous lire une petite page d'histoire à ce sujet ?

Marion Vannier : En effet, Amstrad a débuté avec la hi-fi en 1968. Plus tard, il devait s'orienter vers la CB et d'autres domaines liés au son et à la vidéo. Ce ne fut que beaucoup plus tard (juin 1982) que naquit Amstrad France, et encore plus tard (fin 84) que fut lancé le CPC.

Micro News : Sur les chapeaux de roues !

Marion Vannier : On peut le dire. D'ailleurs les C.A. successifs parlent d'eux-mêmes : juin 84 : 35 millions de francs ; juin 85 : 291 millions de francs ; juin 86 : 703 millions de francs ; juin 87 : 950 millions de francs ; et enfin juin 88 : 1 milliard 200 millions de francs, tous secteurs confondus.

Micro News : Un tel succès avec pour artisan une femme et qui plus est française, ça n'a pas posé de problème ?

Marion Vannier : En tant que femme, aucun ! Bien sûr, il a fallu que je m'accroche plus que n'importe qui. Une telle situation offerte par un Anglais à une Française : ne laissant pas le droit à l'erreur. A titre d'exemple, la naissance de ma fille coïncidait avec le lancement du CPC. Malgré une longue période d'alitement, je fus continuellement présente, sinon sur le terrain, du moins par téléphone. Le tout à partir de ma chambre d'hôpital, transformée en véritable bureau directorial. Une vraie partie de plaisir.

Micro News : Avec une telle envergure et une telle volonté, rien d'étonnant à ce que vous ayez été sacrée femme d'affaires de l'année 88 ?

Marion Vannier : Je dois avouer que j'ai tiré un certain plaisir de cette récompense, qui consacrait en quelque sorte les années de dur labeur qui avaient précédé.

Micro News : Si vous deviez justifier en quelques mots les raisons d'une réussite aussi fulgurante ?

Marion Vannier : C'est très simple. Nous les filles, quand on monte une boîte, on ne dépense pas plus que l'on a gagné. Nous sommes nées gestionnaires. D'un point de vue plus personnel, je dois dire que la bagarre me stimule et que je me sens particulièrement à l'aise dans le combat, ce qui est un atout majeur. A part ça, je n'ai pas de secret, sinon le travail acharné et un rituel que je respecte quoi qu'il arrive, à savoir déjeuner tous les jours avec mon mari.

Micro News : Pour finir, comment décririez-vous Alan Michael Sugar ?

Marion Vannier : Comme un fou de travail, pas toujours très facile à vivre. Et surtout comme un génie dans la définition du produit. Parfois il s'isole pendant des jours jusqu'à ce que l'idée germe. A ce moment-là seulement, il fait appel aux techniciens. Le CPC et son concept, c'est lui. Ça se passe de commentaires. Avec cette machine, nous pensons avoir beaucoup apporté au monde de la micro familiale.

PLEINE PAGE

TURBO PASCAL
(versions 5.0 et 5.5)
Eyrolles
352 pages, 260 F

Le Turbo Pascal constitue pour beaucoup le nec plus ultra des langages informatiques. Son succès ne s'est pas démenti depuis des années. La version 5.5 améliore encore l'environnement intégré et ouvre au programmeur Pascal les nouveaux horizons de la programmation orientée "objets". Cet ouvrage a été conçu à la fois comme une initiation et comme un supplément aux manuels de ce langage. Après une introduction historique, l'auteur du livre passe en revue la mise en route et l'installation du programme, puis l'aspect programmation pure. Des exemples, des conseils et un index viennent compléter ce bon book.

LE LIVRE DE L'ATARI PORTFOLIO
Micro Application
290 pages, 169 F

L'arrivée du Portfolio a suscité bien des commentaires élogieux dans toute la presse, qui a salué la performance à sa juste valeur. Le plus petit compatible PC du monde, 20 cm de large sur 10 cm de profondeur, a rapidement obtenu les faveurs du public. Ce petit bout de machine possède des caractéristiques identiques à celle de ses grands frères : système d'exploitation, éditeur de texte, tableur compatible Lotus, agenda, gestions de fichiers, calculatrice !

Grâce à ce livre vous maîtriserez toutes les applications et à l'aide de nombreux exemples vous utiliserez au maximum les capacités de cette petite merveille. Clair et précis, cet ouvrage apporte de nombreux éclaircissements au manuel - un peu sommaire - du Portfolio.

PROGRAMMATION SOURIS
Editions Radio
130 pages, 120 F

La souris devient de plus en plus l'objet le plus familier à tous les utilisateurs de micro. Indispensable, elle procure facilité d'emploi, agrément et confort. Son utilisation courante contraint les programmeurs à être informés des différentes interfaces logiciels qui permettent de la piloter. Ce livre se propose de vous les faire connaître : bien entendu, la connaissance des différents langages informatiques s'impose - seuls les accros et les courageux tireront finalement leur épingle du jeu !

CONCOURS MICRO NEWS / PALACE SOFTWARE

REALISEZ LE MEILLEUR JEU
AVEC SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT
ET PARTEZ A LONDRES CHERCHER VOTRE CERTIFICAT DE "BEST FRENCH S.E.U.C.K. PLAYER" !

Tous les programmeurs en herbe sur Atari et Amigo connaissent, ne serait-ce que de nom, le célèbre Shoot'em Up Construction Kit, l'utilitaire de création de jeux réalisé par Palace Software. Ceux qui n'en ont pas encore tâté auront désormais une bonne raison de s'y mettre, puisque leur réalisation sera peut-être récompensée d'un Award Micro News-Palace Software, remis en main propre à Londres par l'un des programmeurs.
Pour mieux comprendre les tenants et les aboutissants de cet utilitaire super, reportez-vous à la rubrique *Top Secret* Des surprises vous y attendent
Alors n'hésitez pas, jetez-vous tête baissée dans la programmation facile de vos rêves les plus fous ! Et que le meilleur gagne !

L E P R I X :

UN WEEK-END DE 3 JOURS A LONDRES POUR DEUX PERSONNES

Voyage et hôtel en plein cœur de Londres compris Rendez-vous avec une personne de chez Palace pour la remise d un certificat 'Best French S,E U.C.K Player', de jeux Palace et Outlaw - ainsi que de posters. La date du voyage est à la convenance du gagnant.

Règlement

Les jeux réalises sur Amiga ou Atari devront obligatairement nous être expediés avant le 15 mai 1990 (le cachet de la poste faisant foi) *à Micro News Concours S E U C K 67, avenue du Marechal-Joffre, 92000 Nanterre* Micro News decline toute responsabilite en ce qui concerne les degradations que pourraient subir les supports magnetiques durant l acheminement Tout envoi devra comporter le nom l adresse et l âge de l expediteur ainsi que la mention "Je soussigné X, certifie être l auteur de ce jeu realise avec Shoot em Up Construction Kit " datée et signee - sous peine d élimination immédiate Les resultats de ce concours paraîtront dans le numéro 37 de Micro News (15 juin 1990)

...maintenant, découvrez la 1ère double simulation !

TENNIS Cup

DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC PRIX PUBLIC CONSEILLÉ DE 199 a 249 F SELON MACHINES

UN REALISME JAMAIS ATTEINT
—Des animations et un environnement sonore exceptionnels.
—Un double-écran qui permet à chacun des joueurs de se trouver au 1er plan.

TOUS LES COUPS DU TENNIS SONT PRESENTS.
—Les services, les volées, les coups de fond de court, les smashes, les amorties, les lobs...
—Tous les effets : lift, coupé et plat.

TOUS LES TYPES DE JEU.
—simple, double, entrainement,
—match d'exhibition, tournoi, coupe DAVIS.
—1 ou 2 joueurs.
—durée d'un match paramétrable.
—32 adversaires vraiment différents.
—1 éditeur permettant de créer soi-même ses adversaires

3615 LORI
des jeux, des infos, des milliers de cadeaux à gagner

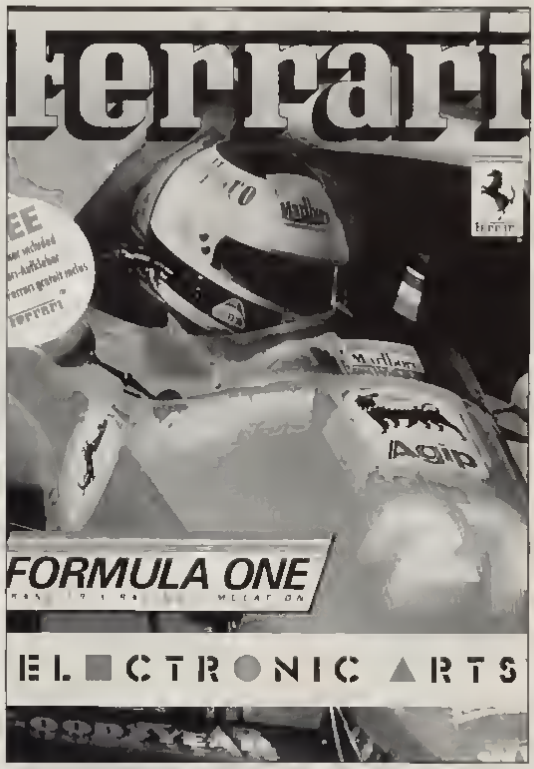
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL (1) 47 52 18 18

SEUL MAITRE APRES DIEU !

Et nous voilà reviendus dans une formule un peu différente, mais qui navigue au plus près depuis que je me suis débarrassé du maussaillon journaleux...

Vu le nombre impressionnant de jeux qui sortent sur nos bonnes vieilles bécanes, je ne m'étendrai pas sur la suite de notre spécial rétro. Quelques titres lancés à la volée - histoire de ne pas passer à côté des bests micro - et retour à la case départ pour un survol de l'actualité. Le sport tout d'abord, avec **Super Ski** de Microids et **Winter Games** d'Epyx, deux sommets des sports d'hiver. La simulation aussi a ses maîtres : **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer** d'Electronic Arts - ou comment devenir pilote professionnel en trois leçons - est à coup sûr une référence à ne louper sous aucun prétexte. Idem pour **Crazy Cars (1 et 2)** qui dans sa catégorie - conduite de voiture - fait encore figure de Top.

Voilà pour les ancêtres, passons maintenant aux nouveautés. Mais peut-on réellement parler de nouveauté à propos de **Beyond The Ice Palace**, un jeu d'arcade-aventure datant de Mathusalem qui nous revient sous le label Encore, sur C64 et CPC, en cassette et pour environ 30 F ? Y a pas de quoi s'en priver ! Puisqu'on en est aux jeux cheap, voici une compilation Virgin Mastertronic nommée **Megaplay 2** sur CPC disquette et cassette. Les cinq titres au menu : *Jungle Warfare*, *Billy The Kid*, *Bronx Street Cop*, *F-16 Fighting Falcon* et *American Turbo-King*. Au tour du C64/128, dont la logithèque s'enrichit d'un soft de premier choix, à savoir **Ferrari Formula One**, d'Electronic Arts. Une simulation réaliste de Formule 1 avec ravitaillement, réparation aux stands et bien sûr conduite. On reste chez le même éditeur et toujours sur C64/128 avec **Star Flight**, qui vous entraîne dans l'exploration de 270 systèmes solaires et de 800 planètes ! Sur ces dernières, vous rencontrerez sept races étrangères amies ou ennemies. Une anecdote concernant ce jeu : il représente 15 années de développement pour un homme seul. Etonnant, non ?



Les enragés du tir aux pigeons vont enfin pouvoir s'éclater sur CPC avec **Crazy Shot**, un logiciel compatible *West Phaser* signé Loriciel. Sans prétention, *Crazy Shot* vous offrira néanmoins quelques bonnes heures de plaisir. Les amoureux du golf en auront également pour leurs fers avec **Jack Nicklaus Greatest 18 Holes of Major Championship Golf** (ouf !) d'Accolade. D'Augusta à St Andrews en passant par Oakmont ou Pebble Beach, *Jack Nicklaus* vous emmènera sur le théâtre des quatre plus grands tournois mondiaux. Très correct sur PC, moyen sur ST, il n'est pas graphiquement très réussi sur CPC. Par contre, côté simulation, il n'y a rien à redire.

Finissons en beauté cette quinzaine avec **Fiendish Freddy's Big Top O'fun** (décidément ces titres n'en finissent pas !) de Mindscape CPC et C64/128 - entrez sous le grand chapiteau pour une représentation unique aux numéros prestigieux comme le lancer de couteaux, l'homme-canon, ou le funambule On the stage, Zavatta !

Oh, encore une chose : du nouveau dans les fanzines sur CPC. Le petit dernier s'appelle **Micro Switch** et comporte pas moins de 24 pages bien tassées. Il est bimestriel et son numéro 6 ne devrait pas tarder à sortir. Si vous êtes intéressé, contactez *Micro Switch, 29, rue Chappe, 59800 Lille*.

Capitaine Pixel

L'HOMME FORT DU FORUM !

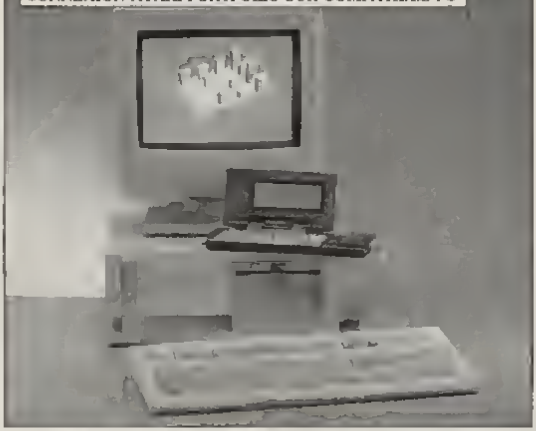
A l'instar d'un grand magasin que je ne nommerai pas, on trouve de tout au PC Forum. Du mégasystème (dont le prix est non moins méga) au compatible de poche - en passant par une foule de logiciels.

Rassurez-vous, je vous ferai grâce d'une visite guidée complète pour m'en tenir au strict nécessaire - l'info pure et dure. Commençons par Micropro France, qui après plusieurs années d'existence est devenu Wordstar France, reprenant ainsi le nom de son produit vedette qui sort prochainement dans une nouvelle version . **Wordstar 2000 v.3.5.**

Voir c'est avoir...

Rien de bien neuf, si ce n'est la gestion de la souris qui permet l'accès à l'ensemble des fonctions du logiciel, via des fenêtres de menus et le module de prévisualisation **Wysiwyg** (What You See Is What You Get). Ce sera sur le marché au début du mois d'avril. Passons du logiciel aux machines avec un portable Epson - le **PC AX3s** - dont les caractéristiques vous étonneront passablement. Si je vous dis qu'il s'agit d'un 386 cadencé à 16 MHz, passe encore. Mais si je vous affirme qu'il comporte un disque dur de 40 Mo, une mémoire de 2 Mo extensible à 6 Mo, une unité de disquettes 3"1/2 de 1, 44 Mo, un port RS232, un port parallèle, une interface pour lecteur externe et enfin un port pour moniteur VGA externe, avouez qu'il y a de quoi pleurer d'admiration.

CONNEXION ATARI PORTFOLIO SUR COMPATIBLE PC



ATARI ABC 286/30

Musique & imprimantes

Impossible de parler de portables sans citer la **Lapmate**, qualifiée par son constructeur (Numetronic) de "plus petite imprimante du monde" au format A4. Ses caractéristiques sont les suivantes : 180 dpi de résolution et impression par transfert thermique 24 aiguilles. Le tout pour un poids de 1, 2 kg et un encombrement de 29, 4 x 17 x 3 cm. Etonnant, non ?

Une autre imprimante, laser cette fois, mais tout aussi petite (36 x 34 x 27, 6 cm), la **Microlaser** de Texas Instruments. D'une résolution de 300 points par pouce, la Microlaser n'est dotée en standard que de l'émulation HP série 2. La compatibilité Postscript nécessite l'ajout d'une carte supplémentaire.

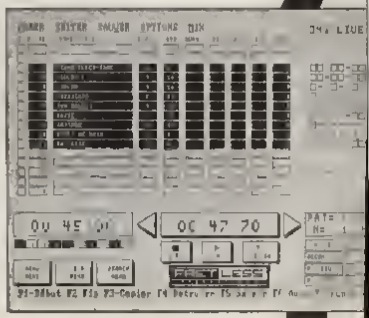
Avant d'en venir au volumineux stand Atari avec toutes ses nouveautés, je ne résiste pas à l'envie de vous parler de **Sequence 1000**, le surprenant séquenceur musical MIDI sur PC de Fretless International. Celui-ci comporte tous les éléments nécessaires aux musiciens professionnels : table de mixage, grille d'édition de notes, édition des événements Midi etc. Le résultat est plus que convaincant - Prof ST n'a qu'à bien se tenir !

Pour plus de renseignements, s'adresser à *Fretless International 3, rue Gabriel Laumain,75010 Paris Tél : 42.46.28.03*

Pro Atari

Nous voici donc sur le stand Atari où trônent en vedettes le **Portfolio** et autres **ABC 286/30**. Oui, je sais, le nom de ce dernier vous est inconnu - ou presque. Et pourtant, cela risque d'être l'une des machines phares de l'année 90. Jugez plutôt : un AT (processeur 80286) équipé en standard d'un disque dur de 30 Mo et de quatre modes graphiques : EGA, CGA, MDA et Hercules, dont la RAM est extensible à 4 Mo pour... 8 990 FTTC seulement. On comprend aisément sa situation sous les feux de la rampe... Et le *Portfolio*, qu'est-ce qui lui vaut cette place d'honneur ? Figurez-vous que ce "minuscule PC" dont chacun s'accordait à penser - faute de le dire - qu'il n'avait pas d'avenir, s'enrichit tout d'un coup d'un environnement imposant : il s'improvise financier ou scientifique, grâce à des cartes de programmes permettant d'effectuer une gamme importante de calculs. Il devient programmable par un Basic structuré et lecteur de codes à barre, via un périphérique de la société MC3. Il se transforme en prospecteur commercial, par le biais du logiciel **Mirpro**. Il assume les fonctions d'un minitel, grâce à l'émulateur développé par la société Giddap Services. Enfin, il permet un transfert de données au Macintosh (ou à tout autre ordinateur) en utilisant le logiciel **Message Mover**. Avouez que pour une machine sans avenir, il se défend plutôt bien le petit...

Avant de vous quitter, je vous annonce la disponibilité prochaine de **Flight Simulator 4.0**, de Microsoft. Plus beau que jamais, cette nouvelle mouture de la référence en matière de simulateurs de vol vous emmènera au septième ciel pour 420 F HT seulement. . ***Abondos***



STACY ATARI : LE ST PORTABLE !

Atari l'a dit, Atari l'a fait :
le Stacy, version portable du célèbre ST, est enfin là.
Performant et pratique, c'est tout le portrait de son grand frère.
Il vous suivra partout...

La famille des portables s'agrandit de jour en jour Les constructeurs qui se sont lancés sur ce marché florissant ont l'air de bien se porter. Merci pour eux ! Mais qu'en est-il de leurs machines ? Après les compatibles PC de plus en plus petits et de moins en moins chers et le Mac portable dont le prix va faire frémir votre pomme d'Adam, Atari propose à son tour un modèle du genre le **Stacy** - version à poignée, mais sans roulettes, des célèbres ST Nous l'avons testé pour vous, voici le fruit de ses entrailles

EN GRIS ET NOIR

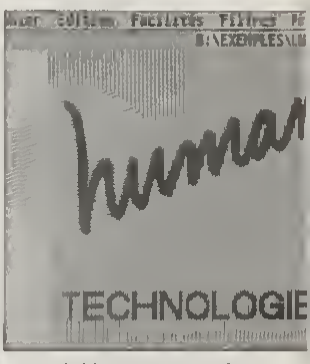
Le moins que l'on puisse dire c'est que fermé, le *Stacy* présente un aspect quelque peu monolithique - voire austère La couleur gris mat renforce cet aspect massif, seul un bandeau frappé du sigle Atari rompt la monotonie Le choix de cette teinte sombre semble peu judicieux, car au bout d'une dizaine de manipulations des souillures brillantes dues aux traces de doigts deviennent visibles sur le dessus de la machine - gênant pour un appareil destiné à être transbahuté partout ! Monsieur Atari aurait-il des actions chez Plizz ? De plus, sa "carrosserie" (on parle du *Stacy*, pas de toi, Sam Tramiel) nous est apparue assez fragile attention aux chocs intempestifs et irrémédiables, ça fait toujours négligé de se pointer dans une réunion avec un micro qui ressemble, toutes proportions gardées, à une bagnole de course de stock-cars

IN THE BOX

L'engin, une fois posé sur un bureau, ne prend pas plus de place qu'une machine à écrire électronique Ses dimensions 38, 5 cm en largeur et 33 cm de profondeur L'ouverture s'effectue sur le devant grâce à deux boutons, on lève le couvercle et que trouve-t-on dans la boîte ? Un clavier, un pavé numérique, un écran LCD, un track-ball, un réglage son et un réglage contraste L'espace est occupé au maximum, ce qui (rassurez-vous) ne nuit en rien à une utilisation prolongée La frappe au clavier est agréable et l'utilisation du track-ball, situé à droite, se révèle assez pratique, sauf pour les gauchers - à moins de se servir du genou droit et m'enfin ! Allumons l'appareil grâce à l'interrupteur extérieur (un regret au passage : un voyant d'alimentation aurait été le bienvenu - en effet, une fois le *Stacy* refermé, on ne sait pas trop s'il est allumé ou éteint) Clic, clac, le bien connu bureau GEM se dessine sur l'écran en cristaux liquides ! L'affichage s'effectue en haute résolution (640 x 400) comme sur le moniteur monochrome SM 124 Atari : de couleur bleue et retro-éclairé, l'écran, fin et lumineux, mesure 23 cm par 15 cm Le défaut inhérent à cette technologie, à savoir un angle de vision limité, n'est pas trop gênant après tout qui dit portable dit utilisation solitaire avant tout Et puis, si vous souhaitez vous en servir en famille, il dispose de toutes les prises nécessaires pour se transformer en ST de salon

STACY ON !

Pour une utilisation pro, le *Stacy* se révèle aussi efficace qu'un Mega ST La version que nous avons eue entre les mains disposait de 4 mégas de mémoire avec un disque dur de 40 mégas (de marque Conners,



comme le Mac), de quoi satisfaire même les appétits les plus voraces Pour les moins gourmands, le "bas de gamme" dispose d'1 méga de RAM et d'un lecteur de disquettes 720 K (le prix de cette version sera d'environ 12 000 F et disponible en 90) Le processeur qui équipe les différentes machines est un MC 68H000, fonctionnant à une fréquence d'horloge de 8 MHz Nous avons pu travailler avec les logiciels suivants *Le Rédacteur LDW Power*, *Emulcom*, *ZZ-Lazy Paint* Aucun problème à signaler, ça tourne rond Pour ce qui est des jeux, il ne faut pas rêver, ça passe ou ça casse Certains softs, comme par exemple *Tétris*, restent jouables mais pas de miracle pour les courses de voitures ou autres poursuites endiablées, les cristaux liquides perdent rapidement pied

Les différents connecteurs - RS 232, DMA, Midi, Centronics - sont situés au dos de l'appareil dans une trappe, et sur le côté gauche on trouve le port cartouche Rien ne manque !

Avant de conclure, parlons du poids de la bête - 7 kg sans les piles -, c'est un peu plus que certains portables PC (le Toshiba par

exemple pèse 4 kg) mais équivalent à l'embonpoint du Mac portable. La prise en main, à cause peut-être d'une poignée bien peu ergonomique, est délicate et on ne peut s'empêcher, au bout d'un moment, de trouver l'ensemble assez lourd. Néanmoins, sans posséder la musculature d'un haltérophile bulgare, on peut se déplacer avec sans trop de difficultés.

Les quelques reproches avancés ci-dessus ne doivent pas obscurcir un bilan très positif. Les nouveaux utilisateurs qui souhaitent acheter un Mega ST devront maintenant y réfléchir à deux fois, car l'achat de l'Atari portable va devenir une quasi-obligation pour ceux qui songent à une utilisation professionnelle. Loin d'être une machine de complément, c'est un ordinateur à part entière qui peut très bien vous suivre dans tous vos déplacements. Alors ne sortez pas sans lui !

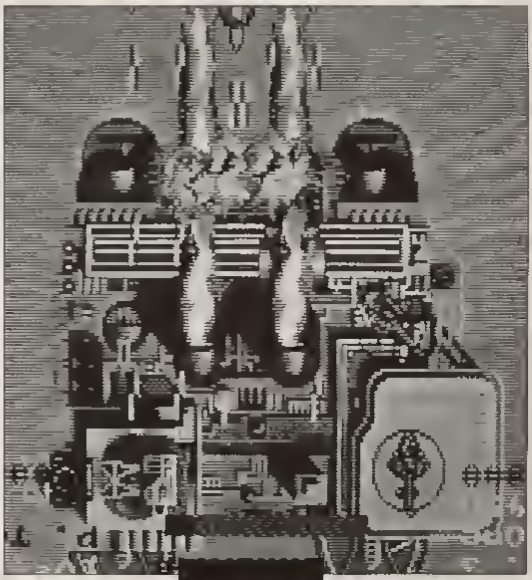
Jean-Pierre Labro

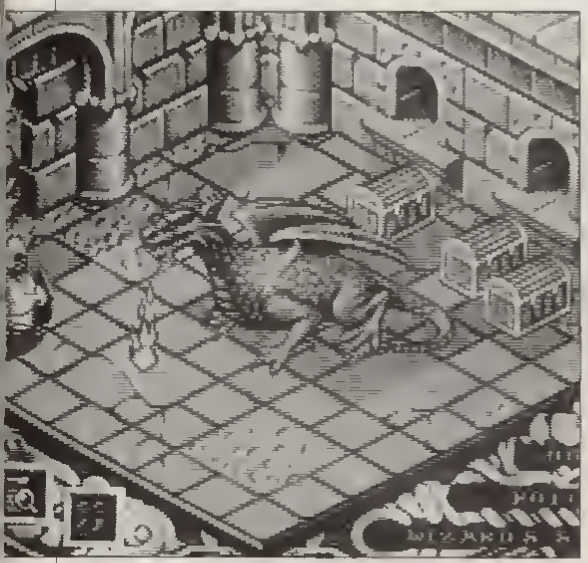
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DU STACY 4

Microprocesseur	MC 68H000 16/32 bits à 8 MHz
Mémoire	4 Mo
Lecteur :	3"1/2 a 720 Ko
Disque dur	40 Mo
Résolution maximale	640 x 400
Prise midi	oui
Prise RS 232 C	oui
Prise DMA	oui
Prise Centronics	oui
Port cartouche	oui
Prise moniteur :	oui
Track-ball	oui
Clavier	AZERTY
Ecran	LCD rétro-éclairé de 23 cm x 15 cm
Dimensions	38, 5 cm (largeur), 33 cm (profondeur)
Poids	7 kg (sans les piles)
Prix	12 000 F (version de base)

BOOM BOOM

Un groupe de mégalomanes, dont le but suprême est une fois de plus de s'assurer le règne et la domination sur la planète, a conquis les principales bases militaires du monde connu. Valeureux guerrier et aviateur de haute volitge, vous embarquez à bord du **Sonic Boom**, le chasseur à réaction le plus puissant du monde - pour écraser ce complot. A vous d'enrayer la menace tout au long des six niveaux de cette conversion du coin-up Sega. Ce jeu de tir, doté d'un scrolling vertical ébouriffant vous fera embarquer en compagnie de votre meilleur copain - car on peut s'éclater à deux... Canardez, canardez jusqu'à plus soif !





BITMAP BROTHERS IN GAY PARIS !

Ils étaient là devant nous, en chair et en os - Dan Malone et Rob Chapman, deux des incroyables Bitmap Brothers, rares vedettes du monde de la micro - responsables entre autres des légendaires *Speedball* et *Xenon 2* ! Sans aucun scrupule, et bafouant une fois de plus la Déclaration internationale des droits de l'homme, nous les avons entraînés de force à la pizzeria du coin pour les faire parler.

Dès la première lasagne, les Bitmap balançaient leur prochaine production : **Cadaver** (ST, Amiga, PC), un jeu d'arcade-aventure en 3D qui pourrait bien changer la face du monde (j'exagère les gars - c'est pour rire !). Dans des décors superbes, vous dirigez un petit chevalier rondouillard capable de déplacer les éléments du décor, de ramasser des objets et de les assembler. L'animation donne à votre personnage une degaine sympathique, certaines salles sont parsemées de pièges - des murs écraseurs et des fléchettes empoisonnées - et tout cela ressemble étrangement à l'ambiance de *Rick Dangerous*.

Dan et Rob, gavés de pizzas bien relevées nous ont également avoué travailler sur la suite du légendaire **Speedball** (sur ST, Amiga et PC). La surface de jeu devrait être doublée et les parties seront plus tactiques, plus stratégiques, et surtout... plus sanglantes ! Vous pourrez en effet intervenir dans la composition de votre équipe et disposer de moult armes propres (si l'on peut dire) à anéantir vos adversaires. Ça c'est du sport !

COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

COCONUT ÉTOILE
41 avenue de la Grande Armee
75016 PARIS ✆ 45 00 69 68
Metro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13 boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43 55 63 00
Metro Oberkampf

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT MONTPELLIER
C CIAL LE TRIANGLE NIV BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67 58 58 86
(FERMÉ LE LUNDI)

COCONUT GRENOBLE
8 COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL 76 50 99 41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS	C/D
EPYX 21	140/195
DOUBLE ACTION	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES BARBARES	140/195
6 SUPER CARS	139/189
LES HITS DE NOEL	95/145
COIN OP HITS	145/179
THRILL TIME GOLD 1	145/179
THRILL TIME GOLD 2	145/179
THRILL TIME PLATINIUM 1	145/179
12 JEUX FANTASTIQUES	145/199
100 % A Q OR	145/195
LES VAINQUEURS	145/195
LA COLLECTION CPC	169/235
EPYX ACTION	125/189
THE STORY SO FAR VOL 2	135/155
THE STORY SO FAR VOL 4	135/185
LES JUSTICIERS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/189
TAITO COIN OP	139/189
LES BEST D US GOLD	145/185
GAME SET & MATCH	129/189
GAME SET & MATCH 2	129/169
WEST PHASER + PISTOLET	346/345
ALPHANHOR	/195
ACTION FIGHTER	109/159
ARTICFOX	95/96
A P B	95/145
ACTION SERVICE	135/175
AIRBONE RANGER	185/225
BEACH VOLLEY	95/145
BEVERLY HILL COPS	120/169
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARD S TALES	95/95
CHASE HQ	95/145
CABAL	99/149
CARRIER COMMAND	139/189
CHUCK YEAGER	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	/189
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	99/139
FIGHTING SOCCER	99/149
FORGOTTEN WORLDS	99/149
GREAT COURT	145/195
GAZZA SUPER SOCCER	139/179
GHOULS N GHOSTS	99/149
GALAXY FORCE	99/149
GHOSTBUSTERS 2	99/149
GUNSHIP	180/235
HARD DRIVIN	99/149
HEROES OF THE LANCE	120/239
INDIANA JONES (ARCADE)	95/145
JACK NICKLAUS GOLF	129/199
KNIGHT FORCE	135/175
KICK OFF	139/179
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
LAST NINJA 2	105/145
L ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MOONWALKER	99/149
MEURTRE A VENISE	/195
NINJA WARRIOR	99/149
NEW ZEALAND STORY	85/145
OPERATION THUNDERBOLD	99/149
PASSING SHOT	99/149
PHM PEGASUS	95/95
RICK DANGEROUS	85/145
SUPER WONDERBOY	95/145
STRIDER	95/145
SHUFFLEPUCK CAFE	/199
SHINOBI	95/145
SILKWORM	95/145
SKWEEK	145/195
SOCCER MICROPROSE	109/155
TEST DRIVE 2	119/169
TURBO OUT RUN	99/149
THE INTOUCHABLES	99/149
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
THE TRAIN	95/96
VIGILANTE	95/145
WILD STREETS	/175
XYBOTS	99/149
3D POOL	99/149

COMMODORE 64

COMPILATIONS	C/D
100 % DYNAMITE	145/189
COIN OP HITS	129/159
THRILL TIME GOLD 1	145/189
THRILL TIME PLATINIUM 1	145/189
THE STORY SO FAR VOL 2	189/195
THE STORY SO FAR VOL 4	189/196
STARWARS TRILOGY	169/195
LES BEST D US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE(IN CROWN)	139/189
TAITO COIN OP	195/195
GAME SET & MATCH	129/179
GAME SET & MATCH 2	139/189
AFTER THE WARS	149/189
ACTION FIGHTER	129/189
ALTERED BEAST	149/196
AFTERBURNER	95/145
ARTICFOX	95/95
BOMBER	149/225
BLUE ANGELS	/195
BATTLECHESS	/145
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARD S TALES	95/95
BARD S TALES 2	/245
BARD S TALES 3	/245
CHAMBERS OF SHAOLIN	196/199
CHASE H Q	99/149
CABAL	95/145
CARRIER COMMAND	189/195
CURSE OF THE AZURE BOND	/259
CAVERMAN UGH LYMPIC	/196
CHESSMASTER 2000	129/145
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	99/189
DRAGON S WARS	/229
DRAGON SPIRIT	125/196
DRAGON NINJA	95/145
FIGHTING SOCCER	145/195
FORGOTTEN WORLDS	95/145
FLIGHT SIMULATOR II NE	490/590
GHOSTBUSTER 2	139/199
GALDRAGONS DOMAIN	110/159
GRAND PRIX CIRCUIT	129/189
GUNSHIP	139/189
HARD DRIVIN	110/189
HEROES OF THE LANCE	129/199
HOSTAGES	145/196
HILLSEAR	/229
INDY (ARCADE)	115/199
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
KICK OFF	140/196
L ARCHE DU CPT BLOOD	145/196
MINI PUT	85/95
NINJA WARRIOR	119/199
NEW ZEALAND STORY	95/145
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
OIL IMPERIUM	/196
OPERATION WOLF	99/135
POWER DRIFT	129/159
P H M PEGASUS	85/95
PASSING SHOT	120/169
POOL OF RADIANCE	/259
RICK DANGEROUS	90/140
RAGN EM	95/145
SPACE ROGUE	/245
STRIDER	95/145
STUNTCAR RACER	195/245
SHOOT EM UR CONST KIT	185/245
SPEEDBALL	99/199
SERVE & VOLLEY	95/145
SOCCER (MICROPROSE)	105/295
TURBO OUT RUN	119/199
TOOBIN	110/169
TUSKER	125/169
THE UNTOUCHABLE	95/145
TEST DRIVE 2	/199
T K O	95/145
TEST DRIVE	99/149
ULTIMA TRILOGY	/295
ULTIMA 5	/325
WILD STREETS	199/169
WORLD TOUR GOLF	95/95
3D POOL	99/149

SPECTRUM

COMPILATIONS	
WINNERS	180
100 % DYNAMITE	180
EPYX ACTION	180
COIN OP HITS	160
THE STORY SO FAR VOL 4	180
HISTORY IN THE MAKING	240
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	156
LES BEST D US GOLD	140
TAITO COIN OP	125
GOLD SILVER BRONZE	145
TOP 10 COLLECTION	125
GAME SET & MATCH	125
GAME SET & MATCH 2	140
ALTERED BEAST	180
AIRBONE RANGER	139
BATMAN (LE FILM)	125
CABAL	110
CRAZY CARS 2	120
DOUBLE DETENTE	90
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	95
FORGOTTEN WORLD	99
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN	140
INDY (ARCADE)	99
KICK OFF	120
LAST NINJA 2	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
OPERATION WOLF	95
PASSING SHOT	119
RUNNING MAN	139
ROBOCOP	95
STRIDER	95
SILKWORM	125
SUPER SCRAMBLE	96
STORMLORD	95
TURBO OUT RUN	120
VIGILANTE	95

ATARI XL/XE

AIRWOLF	95/
ACE OF ACES	95/140
COLOSSUS CHESS 4 0	129/169
GHOSTBUSTERS	95/
GAUNTLET	85/145
FOOTBALLER OF THE YEAR	85/160
PRO GOLF	85/
SPEED ACE	95/
STEVE DAVIS SNOOKER	96/160
SPACE SHUTTLE	85/
ZYBEX	85/
BALLBLAZER	180 K
BLUE MAX	140 K
CRIME BUSTER	180 K
CHOPLIFTER	160 K
DARK CHAMBERS	195 K
DONKEY KONG	125 K
DONKEY KONG JUNIOR	120 K
DESERT FALCON	180 K
ESTERN FRONT	120 K
EAGLE NEST	160 K
FOOD FIGHT	140 K
FIGHT NIGHT	190 K
FOOTBALL	129 K
FINAL LEGACY	120 K
GALAXIAN	140 K
GATO	150 K
JOUST	128 K
JUNGLE HUNT	129 K
MOON PATROL	139 K
MILLIPEDE	129 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	190 K
PAC MAN	140 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K
TENNIS	140 K
THUNDERFOX	128 K

PC 1S12 & COMPATIBLES

COMPILATIONS	
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FUNBOX	245
LES CLASSIQUES VOL 1	290
LES CLASSIQUES VOL 2	290
WEST PHASER	345
ARMADA	345
AUSTERLITZ	290
A 10 TANK KILLER	345
AMERICAN CIVIL WAR 3	295
ASTERIX	225
APOLLO 18	95
BOMBER	395
BLOOD MONEY	240
BARBARIAN 2	280
BLUE ANGELS	295
BORODINO	295
BATTLE OF BRITAIN	290
BUKODAN	245
BATTLE CHESS	245
COLONEL BEQUEST	445
CARRIER COMMAND	345
CURSE OF THE AZURE BOND	345
CHUCK YEAGER 2 0	295
CHESSMASTER 2000	290
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON S OF FLAME	295
DAME GRAND MAITRE	296
DARK CENTURY	289
DON T GO ALONE	269
DRAKKEN	290
EXPLORA 2	295
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	279
FEARY TALES ADVENTURE	395
FERRARI FORMULA 1	225
F16 COMBAT PILOT	235
F19	385
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK L UNITÉ	250
GREAT COURT	269
GHOSTBUSTERS 2	229
GOLD OF AMERICAS	259
GRAND PRIX CIRCUIT	293
GUNSHIP	290
HARD DRIVIN	245
HELLRAIDER	220
INDY (ARCADE)	195
INDY (AVENTURE)	280
KNIGHT FORCE	266
LEISURE SUIT LARRY 3	365
MECH WARRIOR	290
MANIAC MANSION	289
M1 TANK PLATOON	388
MICRO SCRABBLE	285
MICROPROSE SOCCER	245
NORTH & SOUTH	289
OLIVER ET COMPAGNIE	245
OIL IMPEMIUM	245
PICTIONARY	290
POPULOUS	245
SCENERY POPULOUS	89
PC GLOBE	485
PIRATES	289
ROMMEL	295
RICK DANGEROUS	255
RACK EM	145
SHERMAN M4	295
SPACE ROGUE	345
STARTREK 5	445
STARGLIDER 2	395
SIM CITY	245
SPACE QUEST 3	245
SERVE & VOLLEY	145
TEST DRIVE 2	245
U F O	345
ULTIMA TRILOGY	290
ULTIMA 5	285
VETTE	295
WALL STREET	290
WATERLOO	245
XENON 2	249
ZAC MAC KRACKEN (FRANCAIS)	245

UTILITAIRES ET LIBRAIRIE DISPONIBLES EN MAGASIN (LISTE SUR DEMANDE).

ATARI STF/STE

COMPILATIONS	
LES JUSTICIERS	245
LES GLNS D OA	245
LES VAINQUEURS	286
AMERIGANS DREAMS	246
EUROPEANS DREAMS	245
STORY SO FAR VOL 1	195
STORY SO FAR VOL 3	195
WEST PHASER	346
AFTER THE WARS	245
ASTATE	245
ARMADA	296
AUSTERLITZ	285
ALTERED BEAST	195
3AD COMPAGNY	245
B A T	300
BOMBER	299
BEVERLY HILLS COP	290
BORODINO	289
BEACH VOLLEY	196
BATMAN (LE FILM)	196
CABAL	188
CHESS PLAYER 2150	289
CHAOS STRIKE BACK	288
CHASE H Q	195
CHAMBERS OF SHAOLIN	225
DOUBLE DRAGON 2	199
DARK CENTURY	285
DRAGON S OF FLAME	285
DRAKKEN	250
DRAGON NINJA	195
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	275
F29	194
FALCON (FRANCAIS)	285
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GHOSTBUSTERS 2	230
GHOULS N GHOST	195
GREAT COURT	245
HOT ROD	245
HARD DRIVIN	195
HILLSEAR	245
IRON LORD	285
INDY (ARCADE)	195
INDY (ADVENTURE)	245
KNIGHT FORCE	225
KICK OFF	245
KICK OFF EXTRA TIME	149
LOST PATROL	199
LES INCORRUPTIBLES	190
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
MAUPITI ISLAND	289
MANIAC MANSION	289
MICROPROSE SOCCER	230
NINJA WARRIOR	188
NEVERMIND	195
NORTH & SOUTH	245
OLIVER ET CIE	245
OPERATION THUNDERBOLO	195
OIL IMPEMIUM	195
P47	245
PICTIONARY	285
PIRATES	245
POPULOUS	225
SCENERY POPULOUS	98
RICK DANGEROUS	245
SPACE ACE	889
SPACE HARRIER 2	199
SHERMAN M4	249
SUPER WONDERBOY	195
STRIDER	196
SHUFFLEPUCK CAFE	195
SHINOBI	195
TENN S TABLE SIMULATOR	245
TEMPEST	195
TWINWORLD	245
TENNIS CUP	245
TURBO OUT RUN	196
TV SPORTS	245
ULTIMA 5	288
WILD STREETS	245
WATERLOO	289
XENON 2	245

TOUS LES UTILITAIRES LA LIBRAIRIE ET LES EDUCATIFS EN MAGASIN (LISTE SUR DEMANDE).

NUT'S

PROMOTION

QUICKJOY 2 TURBO 89 F.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

MAGNUM 4	295
LES BEST D US GOLD	345
LES VAINQUEURS	295
LES GEN O OR	245
LES JUSTICIERS	245
AFTER THE WARS	249
ARMADA	345
AUSTERLITZ	295
ALTERED BEAST	245
BAD COMPACNY	245
BOMBER	295
BATTLE SQUADRON	239
BORODINO	295
BEACH VOLLEY	245
BATMAN (LE FILM)	239
CAMAL	245
CHESSPLAYER 2150	299
CHAMBERS OF SHAOLIN	250
CHASE H Q	256
DRAGON OF FLAME	250
DOUBLE DRAGON 2	199
DRAKKHEN	250
DRAGON NINJA	249
DONGEON MASTER	299
FULL METAL PLANET	269
FIGHTING SOCCER	249
FALCON	250
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GOLD OF AMERICAS	289
GHOSTBUSTERS 2	239
GALAXY FORCE	199
GHOULS & GHOSTS	285
GREAT COURT	245
HOT ROD	249
HILLSFAR	245
HARD DRIVIN	195
IRON LORD	299
INDY (ARCADE)	195
INDY (AVENTURE)	249
KNIGHT FORCE	245
KICK OFF	299
KICK OFF EXTRA TIME	149
LE FETICHE MAYA	245
MANIAC MANSION	239
MICRO SCRABBLE DE LUXE	295
MICROPROSE SOCCER	239
NINJA WARRIOR	195
NORTH AND SOUTH	269
OPERATION THUNDERBOLO	249
RICK DANGERDUS	245
SPACE HARRIER 2	195
STAR FLIGHT	245
SPACE ACE	396
SUPER WONDERBOY	249
STUNTCAR RACER	245
STRIDER	245
SHINOBI	249
SHADOW OF THE BEAST	349
SIM CITY	245
TWINWORLD	249
TURBO OUT RUN	245
TEST DRIVE 2	295
TV SPORTS	349
WILD STREETS	295
WATERLOO	239

APPLE 2

ARCADE MEGA HIT	350
ARKANOID	299
BAD DUDES	299
BATTLE OF NAPOLEON	395
BARD S TALE	295
BARD S TALE 2	265
BARD S TALE 3	295
CURSE OF THE AZURE BONDS	350
COLONIAL CONQUEST	299
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	295
CALIFORNIA GAMES	350
CHESSMASTER 2000	299
CONFLICT IN VIETNAM	295
CRUISADE IN EUROPE	295
DRAGON WARS	395
DECISION IN THE DESERT	299
FLIGHT SIMULATOR 2	350
KING QUEST 3	295
KARATE CHAMP	199
KUNG FU MASTER	195
MIGHT AND MAGIC	395
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	295
POOL OF RADIANCE	345
PIRATES	299
RISK	245
ROGER RABBIT	295
SHOGUN	250
SILENT SERVICE	299
STREET SPORT FOOTBALL	350
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	395
TRIPLE PACK	199
ULTIMA 5	299
VICTORY ROAD	239
WINGS OF FURY	275

APPLE 2 GS

ARKANOID	295
BARD S TALES	420
CALIFORNIA GAMES	295
CHESSMASTER 2100	395
DUNGEON MASTER	350
DEFENDER OF THE CROWN	349
GAUNTLET	260
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	399
LAST NINJA	276
PIRATES	395
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SPACE QUEST	249
SILPHEED	299
SILENT SERVICE	295
SHADOWGATE	350
SUBBATTLE SIMULMATOR	340
TEST DRIVE 2	395
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TOMAHAWK	295
THEXDER	290
UNINVITED	350
WAR IN THE MIDDLE EARTH	339

CONSOLE SEGA

+ HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	290
PISTOLET PHASER	249
PISTOLET PHASER + 3 JEUX	369
AMERICAN PRO FOOTBALL	299
AMERICAN BASEBALL	299
ALTERED BEAST	295
AZTEC ADVENTURE	295
AFTER BURNER	995
ALIEN SYNDROME	295
ALEX KIDD	299
ALEX KIDD 2	269
ALEX KIDD 3	299
ACTION FIGHTER	295
DOMELR RAID	299
BLACK BELT	299
CLOUD MASTER	299
CASINO GAMES	295
CYBORG HUNTER	295
CALIFORNIA GAMES	295
CAPTAIN SILLER	299
CHOPLIFTER	295
DOUBLE DRAGON	295
F16 FIGHTER	199
GHOSTBUSTERS	295
GALAXY FORCE	299
GOLVELLIUS	299
GREAT GOLF	295
GREAT FOOTBALL	269
GREAT BASKETBALL	299
GREAT BASEBALL	295
GREAT VOLLEYBALL	295
KENSEIDEN	295
KUNG FU KID	295
LORD OF THE SWORD	299
KUNG FU KIO	295
MIRACLE WARRIOR	395
OUT RUN 2D ET 3D	299
PSYCHO FOX	299
PHANTASY STAR	395
POWER STRIKE	299
PRO WRESLING	299
RASTAN	295
RAMPAGE	295
R TYPE	295
RAMBO 3	295
ROCKY	299
SPELLCASTER	295
SHINOBI	295
SECRET COMMAND	295
SPACE HARRIER	295
TENNIS ACE	295
TIME SOLDIERS	295
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	195
THE NINJA	295
VIGILANTE	295
WORLD SOCCER	295
WANTED	295
WONDERBOY	295
WONDERBOY 2	295
WONDERBOY 3	295
YS	295
ZILLION	295
ZILL ON 2	295

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	690
ALPHA MISSION	395
BALLOON FIGHT	999
CASTLE VANIA	345
CLU CLU LAND	295
DONKEY KONG	195
DONKEY KONG 3	199
EXCITEBIKE	325
GALAGA	329
GUN SMOKE	329
GHOST N GOBLINS	325
GOONIES 2	345
GRADIUS	329
GOLF	295
IKARI WARRIOR	345
ICE CLIMBER	295
ICE HOCKEY	295
KID ICARUS	345
KUNG FU	295
LIFE FORCE	345
LEGEND OF ZELDA	395
MEGA MAN	345
METROID	345
MACH RIDER	325
PUNCH OUT	345
PINBALL	299
POPEYE	199
PRO WRESTLING	329
ROBO WARRIOR	349
RUSH N ATTACK	345
RC PROAM	325
RAD RACER	359
SECTION Z	349
SOCCER	229
SLALOM	295
SUPER MARIO BROS	295
SUPER MARIO 2	369
TRACK AND FIELD	395
TIGER HELI	325
TROJAN	329
TOP GUN	345
TENNIS	299
URBAN CHAMPION	295
VOLLEYBALL	295
WIZARD WARRIOR	345
WRESTLEMANIA	345
XEVIOUS	325

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3 5	
3 5 5F/DD LES 10	99
3 5 DF/DD LES 10	129
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	59
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ	69
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150
DISQUETTES 5 1/4	
5 1/4 NEUTRES LES 10	39
5 1/4 SF/DD LES 10	69
5 1/4 DF/DD LES 10	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	99
DISQUETTES 3 LES 10	199

MATERIEL

ATARI ST	
520 STE	3490
520 STE + MONITEUR MONO	4490
520 STE + MONITEUR COULEUR	5490
1040 STE	N C
1040 STE + MONITEUR MONO	N C
1040 STE + MONITEUR COULEUR	N C
MEGA ST1	N C
MEGA ST2	N C
MEGA ST4	N C
LECTEURS SUPPLEMENTAIRES	
DISQUE DUR 30 MEGA ATARI	4350
DISQUE DUR 60 MEGA ATARI	7290
LECTEUR EXTERNE 3 5 DF	350
LECTEUR EXTERNE 5 1/4	1790
MONITEURS	
MONOCHROME HR SM124	1490
COULEUR SC1425	2490
IMPRIMANTES	
STAR LC10 COMPLETE	1290
STAR LC10 7 COULEURS	2490
STAR LC 24/10	3290
DIVERS	
CABLE IMPRIMANTE	180
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR	95
RUBAN COULEUR LC 24/10	80
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49
DOUBLEUR JOYSTICK (CPC)	79
PORTFOLIO ATARI	
PORTFOLIO	2990
ACCESSOIRES	N C
AMIGA	
AMIGA 500	N C
CABLE PERITEL	150
LECTEUR EXTERNE 3 5	990
JOYSTICKS	
QUICKJOY 2 +	90
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
SPEEDKING KONIX	105
NAVIGATOR	180
MICRO BLASTER	130
3 WAY WICO	329
SPEEDKING PC	245
SPEEDKING PC + CARTE	449
SPEEDKING SEGA	180
CONTROL STICK SEGA	149
SPEEDKING NINTENDO	185
MAX NINTENDO	296
NES ADVANTAGE NINTENDO	395

RESERVATION ET DISPONIBILITES TELEPHONEZ AU (1) 43 55 63 00

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à edresser exclusivement à

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris
43 55 63 00

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TEL _____

Date d expiration –/– Signature _____

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d emballage + 15 F

Précisez ☐ Cassette ☐ Disk TOTAL à payer

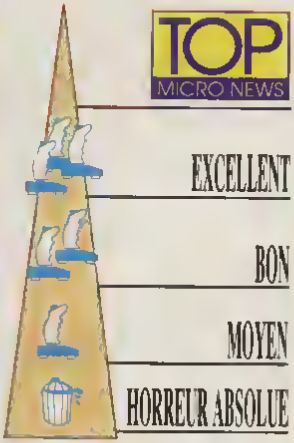
Réglement je joins ☐ chèque bancaire ☐ C C P ☐ mandat lettre C R

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de remb)

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS
☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES

TOPS SOFTS



TOP
MICRO NEWS

OVERLANDER

Mad Max donnait dans le sœur de charité, le chétif du biceps, le baba-cool effarouché... Le roi de l'asphalte désormais c'est vous !

Bon, ça y est, c'est râpé, la couche d'ozone a mis les bouts... Putains d'aérosols ! Pourtant, Cousteau nous avait prévenus... La canicule, la dessiccation, les crânes blanchis qui rient jaune à la surface d'un monde où seuls des contrebandiers osent encore s'aventurer. Vous faites partie de ces malfrats et vous allez convoyer des marchandises pas toujours très nettes (fausse monnaie, documents compromettants, otages, préservatifs, Micro

News...) à travers le pays, épouvantant les derniers camélidés aux commandes d'une voiture que vous améliorerez avec l'argent ainsi frauduleusement gagné. La réalisation, excellente, donne une forte impression de vitesse - la route monte et descend, ce qui n'est pas si fréquent dans ce type de jeu. Bien entendu, les autres véhicules - motos, voitures de sport ou largueurs de mines - vont vous donner du fil à retordre. Difficile aussi de flinguer les artilleurs embusqués sur le côté de la route derrière des sacs de sable. Mais lorsque votre bolide sera équipé d'un turbo, d'une armure, de crève-pneus et de missiles guidés, à votre tour de rigoler !

Finalement, un monde sans couche d'ozone c'est peut-être pas si mal. Quitte à parcourir des routes cahotiques infestées de crapules en canardant dans tous les coins, je préfère ça au métro... C'est un grand voyage - et puis au moins on est assis jusqu'au bout de la nuit...

Disquette Elite pour Amiga. **M.L.**

ENTERPRISE

Balades dans l'hyperespace, commentaires robotiques à la voix nasillarde... tout cela me rappelle vaguement quelque chose. Mais quoi ? Ne serait-ce pas l'illustre *Captain Blood* ? Peut-être, mais en tout cas, si lien de parenté il y

a, le petit dernier fait figure d'attarde sucreur de fraises. La seule chose qui le sauve, c'est la qualité correcte de ses graphismes. Côté originalité, on sombre dans le bide total, qu'il soit question du scénario ou de l'ambiance. L'histoire peut se résumer en quelques mots : c'est la guerre, les ressources minières manquent et vous êtes chargé de récolter selon vos besoins sur les quelques planètes qui en débordent. Si en dehors de tout ça, la convivialité avait été à la hauteur... mais non ! On s'y perd - tant le nombre de commandes approche de l'infini (et de zéro). Tragiquement lassant - ou tout comme ! Le seul moment réellement intéressant survient lors de l'approche d'une planète, mais encore faut-il y parvenir ! Et vous n'êtes pas sorti de l'auberge : nombre de tentatives infructueuses vous attendent avant de bien focaliser l'objectif.

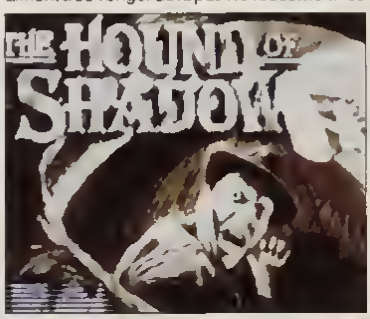
Disquette Arc pour Atari ST. Existe également sur Amiga. **G.B.**

TOP

THE HOUND OF SHADOW

**Démons et merveilles dans le brouillard londonien.
Une aventure maléfique, entre jeu de rôle et enquête policière.
Plongez corps et âme dans les brumes maléfiques...**

Carrement coincé dans le cours temporel des funestes années 20, au cœur de Londres la-Brumeuse, vous menez une existence de riche désœuvré, de détective ou de héros de la Grande Guerre en quête d'aventures. On peut adopter, soit des identités préétablies soit des personnalités de son choix grâce au système Timeline. Un menu très complet va vous permettre de choisir sexe, capacités intellectuelles, dispositions combatives et ressources physiques. Embringué par un ami dans les milieux occultistes, vous allez devoir démêler l'écheveau d'une intrigue - doublée d'une malédiction - qui met en scène un mage (Karmi) et l'une de vos connaissances, soudain placés en une sorte d'animation suspendue, par le vice et l'intervention d'une inquiétante puissance cachée. Jeu de texte en anglais doué d'une mobilité interne surprenante, *The Hound of Shadow* (qui vogue dans le sillage de *Call of Cthulhu*) vous fera prendre le métro, l'autobus, le train pour l'East Anglia, traîner dans des pubs mal famés et plancher dans la salle de lecture du British Museum - où vous découvrirez notamment *The Cult of Souls & Belief in Immortality among The Greeks*, une étude qui vous entraînera sur les pas de la terrible Hécate et de ses chiens déchiqueteurs d'espérance. Sans oublier les Erinyes, qui aiment à se venger de la pauvre ressemblance que les hommes ont avec les dieux. L'ambiance doit beaucoup à Lovecraft, écrivain mythique de la littérature fantastique. Entrecoupé de graphismes sépia qui génèrent comme une couleur tombée du ciel, le texte vous laisse tout loisir de dialoguer de façon très vivante avec les personnages que vous rencontrez (soyez polis avec eux - ils savent garder leur réserve !). La complexité et le côté nébuleux de l'énigme à résoudre (c'est à vous de trouver tous les indices) en interdisent l'accès aux anglophobes. The Hound of Shadow est-il Cerbère, le buveur des eaux noires du Styx ? Allez donc faire un tour du côté des Portes de L'Enfer !



Trois disquettes Electronic Arts pour Atari ST. Existe également sur Amiga.

P.G.

TOP

HARLEY-DAVIDSON
The road to Sturgis

O parents angoissés, tremblez... Vous pensiez qu'avec la micro vos marmots délurés avaient atteint la fange la plus ignominieuse... Eh bien non, il y a pire : ils pourraient se faire tatouer, s'acheter une Harley-Davidson et se transformer en Hell's Angels !

Dure époque pour pratiquer le métier de parent. Dés l'âge de quatre ans les galéres commencent avec les autocollants des *Crados*, puis vers 10/12 ans intervient déjé Micro News avec son immonde rubrique *Sex Machines*. Plus tard il y aura *Hog Bike*, le magazine branché Harley dont est extraite la photo de groupie (la moins horrible de toutes) qui illustre cet article. Seul avantage de la micro : ça coûte nettement moins cher qu'une Harley-Davidson et, avec ce nouveau jeu, il est désormais possible de se transformer en Hell's é moindres risques. Alors que la "Tour Glide Ultraclassic" bicolore ne comporte pas encore d'ordinateur incorporé - un véritable scandale au vu de son prix (130 000 F) !

Vous voilà donc en route pour la rencontre annuelle de tous les Harleymaniacs á Sturgis. Comme dirait l'autre, "it's a long road. ", et la traversée de nombreuses villes vous attend, avec chaque fois un nouveau challenge censé vous rapporter quelque argent et des boîtes de bière à gogo. A Augusta par exemple, vous embarquerez une passagère qui devra "sensuellement" gober des saucisses lors de vos passages sous des portiques. A Portland, vous participerez à une course "poker" dwont le but est de récolter les cartes que vous

tendent des jeunes gens répartis à gauche et á droite tout au long du parcours. Dans tous les cas votre taux de réussite dépendra de votre habileté à piloter l'engin dont vous faites votre ordinaire. Lors des multiples déplacements de ville en ville, vous rencontrerez de nombreux obstacles : débris divers, flaques d'eau et véhicules - le tout des deux côtés de la chaussée. Avec un minimum de pratique tous ces petits désagréments sont facilement surmontables. Par contre, il est quasi impossible d'échapper aux "keufs" motonsés qui ne laissent pas le moindre excès de vitesse impuni. En se tenant é carreau, on se fera réprimender - sans plus. Dans le cas contraire, c'est le passage à tabac de Virginie..

A l'entrée de chaque ville se dresse une station-service où l'on peut être accueilli par une charmante jeune fille qui, si elle ne

daigne pas rallonger la sauce, ne rechigne pas devant un service d'une toute autre sorte et pas toujours avec supplément... Ah, le cuir tanné et les grosses .. cylindrées, ça les fait toutes craquer ! On peut également accéder au magasin qui contient l'équipement nécessaire à la remise en état de la bécane. Ça ne suffira pas, car la fatigue du joueur entre également en ligne de compte. Alors, pas trop de chutes ni de séances de baisodrome avec les petites pompeuses aux cheveux qui flottent dans le vent et vous aurez peut-être la chance d'arriver é bon port.

Malgré une extrême lenteur de chargement et un scrolling d'une qualité moyenne, *Harley-Davidson* colle á la route. La conduite est facile, tout en restant raisonnablement réaliste et la diversité des challenges proposés donne envie d'avancer. Easy rider, straightaway !

Disquettes Mindscape pour compatibles PC. **G.B.**

TOP

HARRICANA

Le rallye des neiges va briser la glace de vos écrans : attention à la débâcle de vos chéres habitudes !

Le Grand Nord se trouve actuellement au premier plan de l'actualité sportive. *Harricana 90* (ou le Paris-Dakar des neiges) est une course de motoneige á travers les étendues glacées du Québec. Comme vous la savez, Lorciel - non content d'exploiter la veine de cette épopée pour en faire un logiciel - a poussé le réalisme très loin en lançant une équipe (et quelle équipe !) dans la terrible aventure. Si vous avez vu quelques images de l'expédition á la télé, vous avez remarqué que c'est plutôt hardos ! Alors, que donne la version micro ? Un petit avertissement avant d'embrayer : nous n'avons en notre possession qu'une preview, déjà bien avancée, mais qui va réclamer encore une semaine de travail aux programmeurs .. Quelques mots indicatifs donc, pour vous dire que la vitesse de l'animation déridérait un esquimau - ça glisse comme lá-bas, dis ! La séquence de présentation dans le plus pur style BD vous fera partir d'un rire éclatant : un présentateur (type Ricky de Banlieue) passe en revue les vingt concurrents qui défilent sous la forme d'ombres chinoises au fond de l'écran. Puis vient le moment du départ. Enfourchez votre moto et essayez de parcourir une des onze étapes ! Pas facile, sur un tracé balisé, mais comportant de nombreux obstacles qui vous foncent dessus. Saleté de sapins ! Les graphismes fins et détaillés de cette version (ST) donnent une très bonne idée de la qualité de ce soft - en cas d'erreur, une option magnétoscope vous permet de revenir en arriére et de reprendre l'action au moment glacial - euh... crucial !

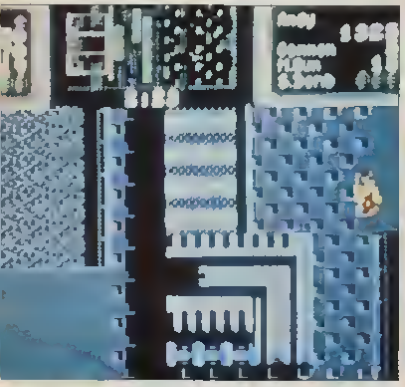
Disquette Loriciel pour Atari ST. Existe également sur Amiga, Amstrad CPC et compatibles PC. **J.-P.L.**

TOP MICRO NEWS REVIEW

CRACKDOWN

Dans un no man's land cauchemardesque situé aux frontières de la folie et de la robotique, faites votre devoir !

Voisiner avec un dingue, une bombe et deux types coolos, déposer des mines et tuer un maximum de gens - voilà ce qui vous attend dans cette conversion du jeu d'arcade pour deux joueurs de Sega . **Crackdown** ne loupe jamais, dès qu'on tourne le dos deux minutes, le cinglé de



service décide de devenir le maître du monde !

Cette fois, un dément d'anthologie a construit une gigantesque technopole, qu'il a peuplée d'androïdes synthétiques. Ces êtres composés de tissus humains artificiels ne redoutent pas le moins du monde la mort .

Un message du FBI, et vous voici projeté au cœur des seize niveaux de la forteresse du savant fou. L'écran est conçu spécialement pour un ou deux joueurs. Votre mission consiste à poser trois bombes dans chaque niveau puis à sortir de cet enfer avant que la gélinite ne vous explose à la figure. Pour cela, il faudra d'abord vous frayer un chemin à travers un labyrinthe de tunnels entrecoupés de ponts branlants, de sols qui s'écroulent et de rivières de lave.

Les tueurs androïdes se planquent dans tous les coins. Pour les anéantir, vous disposez depuis le début d'un revolver - mais pour améliorer vos capacités destructrices, des armes supplémentaires comme des lance-roquettes, des mitrailleuses et de grosses bombes explosives seront mises à votre disposition au début de chaque niveau. Si vous vous montrez imprévoyant et que vous tombez à court de munitions, pas d'autre choix que de cogner les méchants à bras raccourcis. Et si par malheur vous vous égarez, pas de panique, jetez un œil sur la

carte et repérez votre position par rapport à celle de l'ennemi.

La conversion devrait être effectuée sur la plupart des machines et aucun des niveaux ne devrait manquer à l'appel. Les graphismes semblent irréprochables, l'action très chaude et les gars rapides. Une des meilleures adaptations d'arcade du moment !

Disquette US Gold pour Atari ST et C64. Existe également sur Amstrad CPC et Amiga. K.H.

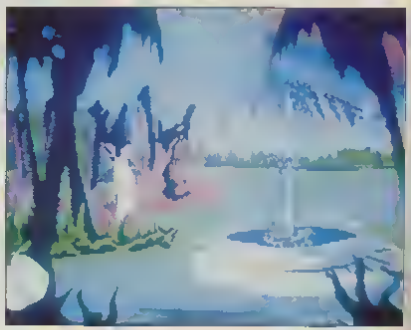
TOP

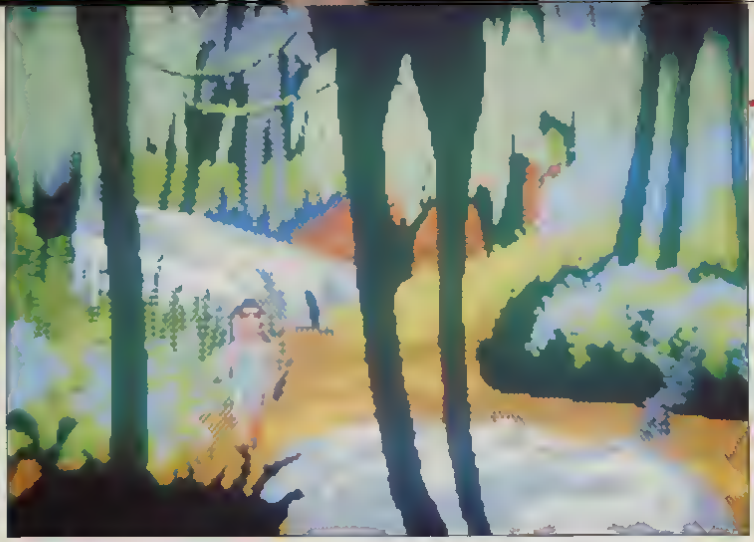
LEISURE SUIT LARRY 3

L'amour et la lézard nonchalant sont de retour. Larry laisse tomber le bonheur conjugal et se remet à traîner dans les bars pour célibataires...

Après des années passées à fréquenter les bistrots sordides, draguer les nanas et porter des costards ringards, Larry, à la fin de sa seconde aventure, s'établissait avec Kalalau sur leur fameuse île paradisiaque.

Ça ne pouvait durer plus longtemps. Plaqué par Kalalau, il a perdu la clef de sa maison et son père l'a viré de son boulot. Il est temps pour lui de renouer avec ses bonnes vieilles habitudes : jeu, drague et night-clubs. Mais au moment même où il reprend son ancien mode de vie, Larry a le coup de foudre pour une chanteuse de cabaret - Passionate Patti. Le cours de l'intrigue suit les péripéties de Larry dans les bars, les clubs, les hôtels et sur les plages de l'île, à la recherche de son véritable amour. Mais la belle se révèle insaisissable et Larry a beaucoup de mal à parvenir à ses fins. Faut dire que peu de gens se dévouent en général pour aider un mec qui n'a ni boulot ni argent. Vous pensez bien





qu'une aventure de Larry ne serait pas complète sans son lot de filles à moitié nues et de shows un tant soit peu deshabillés dans ce troisième épisode, les filles ont cependant la meilleure part ! En effet, à un certain niveau du jeu, vous pourrez même diriger Patty, et voir s'écouler la vie avec les yeux d'une femme...

Comme dans toutes les aventures Sierra, la réalisation - sans faille - développe une intrigue passionnante et complexe. Ça devrait donc être un hit pour ceux qui ont aimé les précédent jeux mettant en scène Larry - comme pour ceux qui apprécient les aventures mouvementées.

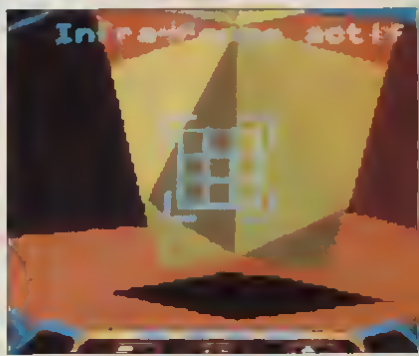
Disquettes Sierra pour PC et compatibles. Egalement prévu sur Amiga et Atari ST. **K.H.**

TOP

INFESTATION

Des œufs d'aliens à détruire et une planète à nettoyer du sol au plafond. M. Propre, c'est vous !

Psygnosis respire encore et son souffle créateur n'a pas fini d'alimenter nos fantasmes ludiques. En parlant d'inspiration, expirez à fond avant de vous lancer dans cette exploration, vous en aurez besoin car l'air y est malsain. Embarquez dans le futur vers des étoiles lointaines et tenez-vous prêt à affronter des créatures inconnues bien décidées à exterminer l'espèce humaine. Situation : l'homme a colonisé de multiples planètes et sur une lune a fondé une base scientifique ultrasecrète ; mais les dernières nouvelles du monde font craindre le pire. Des aliens ont anéanti les colons et d'ultimes investigations ont revélé la prolifération d'œufs étranges. Depuis, le silence règne en maître, la situation évolue de façon dramatique. A vous de briser cette spirale infernale - votre but : étouffer la vermine dans l'œuf. L'environnement se



présente en 3D formes pleines, les mouvements se font à l'aide du joystick et vous disposez d'un casque, d'une combinaison, d'un fusil - en somme de toute la panoplie du parfait explorateur (scanner, compas, oxygène etc.). Le bruit - très réaliste - de votre centrale pulmonaire amplifie l'angoisse qui vous gagne au fur et à mesure de la progression dans cet univers hostile. Complexe, techniquement parfaite (quoique difficile à prendre en main), cette aventure vous fera vivre des heures intenses. Surtout n'oubliez pas : le souffle c'est la vie !

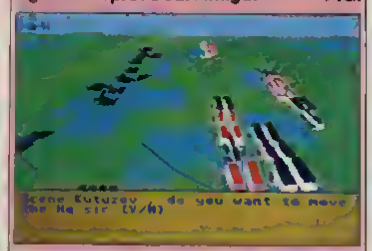
Disquettes Psygnosis pour Amiga. Egalement sur Atari ST. **J.-P.L.**

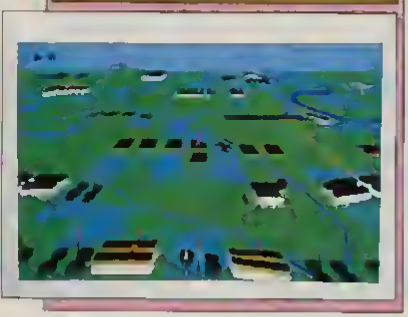
BORODINO

Baïonnette au canon ! *Borodino* vous entraîne au rebours des temps pacifiques très précisément les 6 et 7 septembre 1812 ou la bataille de la Moskova représenta pour Napoléon (encore davantage qu'Austerlitz) une victoire à la Pyrrhus

Ce wargame - en anglais triomphant - va vous insuffler toutes les subtilités de la haute stratégie et placer entre vos mains sanglantes tout ce qui concourut à l'admirable mobilité de ces troupes qui firent trembler l'Europe Vous allez enjoindre vos ordres à Ney ou à Davout, à Koutousov ou à Osterman et battre le rappel de Besubovo à Semionovskaia en passant par le décisif village d'Utitsa - tout cela en suivant la stricte voie hiérarchique du commandant en chef aux généraux de corps d'armée, de ces derniers aux généraux de brigade and so on C'est là la clef de ce jeu un peu statique qui séduit cependant par la variété des commandements et la netteté impressionnante des graphismes - d'une sécheresse militaire De plus un télescope (ou plutôt une lunette) vous informe à tout instant de la nature, du nombre et de la nationalité des différentes unités engagées dans la bataille A vous donc de refaire l'Histoire ou d'abonder dans son sens, de toute manière elle nous ressert toujours les mêmes plats froids comme la vengeance d'un esclave !

Deux disquettes Arc pour Ateri ST. Egalement prévu sur Amiga. P.G.





TOP MICRO NEWS

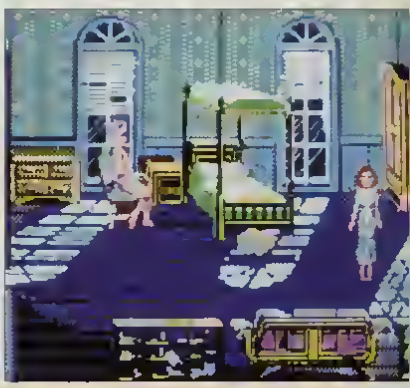
THE COLONEL'S BEQUEST

Amateurs d'aventures policières, à vos facultés de déduction ! L'ouverture d'un testament va provoquer des morts en série...

En ouvrant le coffret du dernier Sierra, j'ai été surpris du soin particulier apporté à cette nouvelle aventure (élaborée par le cerveau fertile de Roberta Williams - auteur envié du célébrissime *King's Quest*) Après les exploits chevaleresques, vous voici en plein dans une énigme policière (genre *Les dix petits nègres* d'Agatha Christie), dont le suspense augmente au rythme de l'écoulement du temps Les cadavres se ramassent à la pelle dans l'atmosphère torride et inquiétante d'un bayou de Louisiane, qui sous peu vous briserait le moral si vous n'étiez plein de ressources Le scénario, dont l'action se déroule dans les années 20, vous fait adopter l'identité de Laura Bow, la copine de chambre de Lilian Prune Celle-ci vous propose de l'accompagner à la damaure de son oncle, pour une réunion de famille Arrivées à bon port, les donzelles assistent à l'ouverture du testament de l'oncle, ancien colonel d'active, en présence des rares survivants de la famille Pruna - ce pointilleux militaire a légué toute sa fortune à ceux qui demeureront en vie après sa disparition La pesante formalité accomplie, vous montez vos valises dans une chambre et l'action proprement dite commence Toutes les heures, un membre de la famille quitte ce monde d'une façon mystérieuse et vous devez

démasquer le meurtrier (ou la meurtrière) présumé(e), avides de s'octroyer sans partage le magot du colonel. Les graphismes sont très détaillés avec de constantes animations de personnages évoluant dans le décor. Les petits vernards qui disposent d'une carte Midi genre Roland MT 32 ou Adlib pourront savourer la musique accompagnant les déambulations de Laura à la recherche du crime perdu. Un jeu hors du commun qui passionnera à l'extrême les amateurs de suspense.

Dix disquettes Sierra pour PC et compatibles. Existe également sur Ateri ST et Amiga. **P.G.**



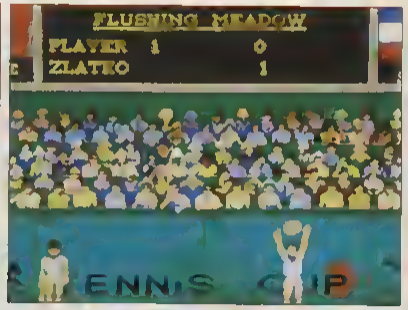
PARIS-DAKAR 90

Paris-Dakar sur micro ? J'ai comme l'impression d'avoir déjà vu ça quelque part ! Mais où ? Ça y est, j'y suis. Ce jeu ressemble étrangement à *African Raiders* (le célèbre *Raideurs Africaines*) du même éditeur. Les buggys ont été remplacés par les véhicules du rallye, mais le jeu a néanmoins un léger goût de réchauffé. Pire, *Paris-Dakar 90* n'apporte aucune amélioration ici, la conduite hors piste relève de la mission-suicide. Il devient alors très difficile de regagner le droit chemin et d'éviter le disqualification au temps. Quant au passage de vitesse, il s'enclenche de façon automatique, ce qui facilite incontestablement l'apprentissage de la conduite, mais diminue sérieusement l'intérêt de jeu. Bon, signalons malgré tout au crédit de ce *Paris-Dakar 90* la possibilité de choisir son bolide au départ de la course. Mais attention, plus votre véhicule est rapide, plus il est fragile. A noter encore la présence d'épreuves spéciales qui viennent rompre la monotonie des épreuves en ligne. Enfin, la beauté dépouillée des graphismes n'empêche pas l'ennui du pilote face à l'immensité désertique - heureusement que de jolis tableaux animés viennent agrémenter l'arrivée des étapes.

Disquettes Tomahawk pour Amiga. Existe également sur ST, PC et compatibles. **A.N.**

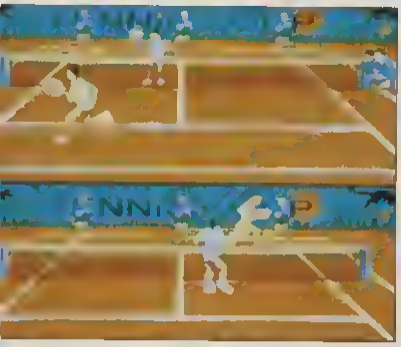
TOP

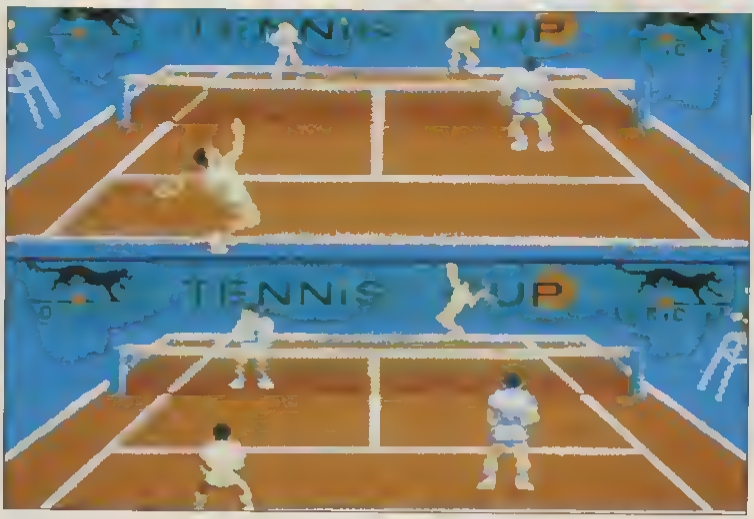
TENNIS CUP



40-15 ! Jouez votre meilleur tennis et servez le plomb : même Yannick eura le petit bras devant vous !

Jusqu'à l'arrivée récente de *Great Courts*, les amateurs de tennis sur bécane n'avaient rien eu, ou presque, à se mettre sous la raquette. Or, voici que débarque, quelques mois après, une nouvelle simulation encore plus complète, encore plus passionnante. Préparez-vous ! Il va vous falloir mettre au point de nouvelles tactiques





et affûter votre condition physique d'agité de la manette avant de maîtriser toutes les finesses de *Tennis Cup*. Heureusement, deux options sont disponibles pour faciliter les premiers jeux de jambes sur le court : trois vitesses de jeu et la traditionnelle séance contre la machine. Fastidieux mais indispensable ! C'est le salaire de la sueur qu'il faut verser pour mériter d'affronter le Gotha international. Car ils sont tous là ! Stefan Boris, Ivan et tous les autres. Chacun avec son type de jeu bien particulier. Résultat, il faut adapter son jeu à chaque adversaire et à la surface - gazon, terre battue ou revêtement synthétique. Et ce n'est pas tout, vous allez avoir l'occasion de disputer les principaux tournois du Grand Chelem, mais aussi la coupe Davis ou des exhibitions. Un vrai programme de marathonien des courts ! Il est en outre possible de sauvegarder les performances de son champion, qui améliore alors ses pourcentages de réussite à chaque partie disputée. Mais attendez, le meilleur est pour la fin : grâce à sa mise en place visuelle et sonore, *Tennis Cup* réussit le break décisif car la séparation de l'écran en deux constitue vraiment une trouvaille géniale, même si cela demande un effort de concentration supplémentaire. Fini le désavantage pour le joueur qui se retrouvait au fond du court avec un sprite microscopique, la présentation des rencontres, les bruitages digitalisés, le souci du détail (ramasseurs de balles, gradins bondés etc.) et la possibilité de jouer en double augmentent encore le confort de jeu. Mais je m'arrête là, la route pour la finale de Wimbledon est grande ouverte. Game, set et match à Loriciel pour cette grande simulation sportive !

Disquette Loriciel pour Amiga. Existe aussi pour Atari ST, Amstrad CPC, C64, PC et compatibles. **A.N.**

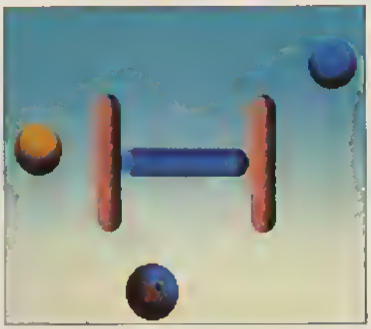
TOP

E-MOTION

Oh, les boules ! Oh, les boules ! Elles vont vous rendre marteau... Réflexes et stratégie au pays de l'infiniment petit.

Oui, que les atrophiés du bulbe rachidien, les allumés du joystick et les enragés de la castagne passent leur chemin, ce soft risque de mettre à mal leurs nerfs d'acier et de provoquer chez les plus limités une embolie cérébrale. Pourtant, comme dirait Hulk Hogan, au niveau de la prise de tête c'est champion. Ainsi que dans tous les bons jeux de stratégie ou de réflexion, les règles sont extrêmement simples et on pénètre

facilsment dans le vif du sujet Imaginez un monde instable en Ray-Tracing, genre microcosme atomique Dans ce décor irréel se baladent, en apesantsur, des boules de differentes couleurs. Le fin du fin consiste à les réunir avant qu'elles n'explosent et bouffent votre énergie vitale Vous disposez d'une sphere guidable selon vos désirs, à l'aide de laquelle vous devrez réunir deux par deux ces atomes crochus _ dés qu'ils se touchent, ils disparaissent Certains se trouvent reliés par des élastiques et les obstacles pullulent sur l'écran, de quoi devenir dingue De plus, lorsque vous entrechoquez des éléments de coloris dissemblables, il



s'ensuit une réaction en chaîne incontrôlable - l'écran se remplit alors de petites billes irisées Pas évident de s'y retrouver par la suite, d'autant que plus vous vous améliorez plus la difficulté augmente Chaque niveau il y en a cinquante - constitue un défi au temps et à la subtilité, donc à vous de bien réfléchir au meilleur moyen d'atomiser tout ce petit monde avant de vous faire bouler En outre, tous les quatre tableaux, une épreuve de bonification va vous permettre d'augmenter le score en glanant de petites nacelles d'énsrgie, au moment où elles brilleront d'un éclat bleu Protoniquement génial !

Disquette US Gold pour Atari ST. Existe également sur Amiga, PC et compatibles.

J.-P.L./K.H.

MICRO C

16, Rue des Fossés
35000 RENNES

99 63 71.11

LOGICIELS EDUCATIFS

TYPE DE MACHINE / TITRE	PC 5"1/4	PC 3"1/2	CPC	STF STE
EDUC-MATERNELLE-1	220	240	200	220
EDUC-MATERNELLE-2	220	240	200	220
LECTURE-CP	220	240	200	220
DECLIC-LECTURE			200	
MATHS-CE	220	240	200	220
MATHS-CM	240	240	240	240
CALCUL-RAPIDE			200	
EDUC-PRIMAIRE				220
FRANCAIS-SONS	220	240	200	220
ORTHO-CM	220	240	200	220
FRANCAIS-CM	220	240	200	220
PLANETE CONNAISSANCE				200
GEOGRAPHIE-PRIMAIRE	220	240	200	220
GUILLOTINE				220
GRAMMAIRE-6S	220	240	200	220
MATHS-6	220	240	200	220
MATHS-5	220	240	200	220
MATHS-5A			200	
MATHS-4	220	240		220
MATHS-3	220	240	200	220
MATHS-2	220	240		240
MATHS-1	240	240		240
MATHS 2ND CYCLE-1			200	
MATHS 2ND CYCLE-2			200	
GEOMETRIE PLANE	240	240	200	220
GEOMETRIE ESPACE	240	240		
TRACEUR	240	240		240
SCIENCES-PRIMAIRES			200	
ANATOMIE	240	240		
HISTOIRE-PRIMAIRE				220
ANGLAIS-PRIMAIRE	220	240	220	
ESPAGNOL-PRIMAIRE	220	240	200	
ANGLAIS-43	220	240	200	240
ALLEMAND-43	220	240		220
REVOLUTION-89	260	260		240
NOTA (640K DISQUE DUR)	800	800		

DISPONIBLES CHEZ DE NOMBREUX REVENDEURS, CHAINES DE MAGASINS ET F N A.C

BON DE COMMANDE

TITRE	TYPE	QTE	PRIX

Je désire recevoir le catalogue complet (ci-joint 1 timbre à 3,50 frs)

NOM

ADRESSE

CODE VILLE

BUDOKAN

Fasse que le cri du piaf au-dessus de la marée vous soit favorable, jeune adepte du noble art. Pour parfaire votre connaissance des techniques millénaires que sont le bo, le karate, le kendo et le nunchaku, vous allez devoir ôter de votre esprit toute idée préconçue qui pourrait retarder votre entraînement physique et spirituel. Le centre de pratique qu'est le Dojo Tobiko-Ryu offre maintes possibilités de préparation intensive - contre des professeurs, puis contre divers étudiants se destinant à d'autres disciplines que la vôtre.

Vous accéderez ensuite à l'honneur infini de participer au championnat du monde de budokan. Vos éventuels succès dépendront entièrement des connaissances que vous aurez acquises auparavant. *Budokan* ne manquera pas de vous surprendre, car tous les modes graphiques et sonores sont acceptés sans le moindre problème.

Observez bien en vous exerçant la cour généralement située au fond de l'écran. Selon les disciplines et les niveaux, vous verrez apparaître des sprites d'oiseaux en vol, d'un chat bondissant d'un arbre ou d'eau tombant en cascade - et tout cela sans jamais altérer les mouvements précis du joueur. Au bout du kan - pardon, du compte - on se retrouve devant un logiciel empreint d'une grande finesse, que les amateurs d'arts martiaux devront avoir sans délai dans leur programmathèque.

Disquette Electronic Arts pour PC et compatibles. **P.G.**

TOP

LOST DUTCHMAN MINE

Goldfield, Arizona 1896. Une mine perdue, la fièvre de l'or et des chevauchées vers le ranch ou l'on n'arrive jamais...

Un véritable western de série B ! Avec son superhéros à la démarche virile, amateur de jolies filles et de whisky - un croisement idéal entre les *Blueberry* et les *Cartland* de nos BD chéries... But damned ! Vous allez arpenter les sentiers poudreux de l'enrichissement utopique sous les traits d'un vieillard chétif à la barbe grisonnante ! Un petit tour dans la boutique du coin avant de prendre la route et vous vous lancez dans l'exploration systématique de la région - à la recherche de la fameuse mine. N'oubliez pas d'avoir toujours un œil sur votre état de santé (l'eau est vitale, mais le gnôle peut parfois faire l'affaire). Un passage à la rivière pour glaner quelques pépites et vous pourrez bientôt vous payer votre première mule. Attention aux bandits de grand chemin ou aux morsures des serpents qui ne donneront pas cher de votre peau ! La région regorge de galeries et il vous faudra beaucoup de temps (et d'argent !) avant de trouver le gisement du Hollandais. Mêlant habilement action et aventure, *Lost Dutchman Mine* bénéficie en outre d'un excellent système de gestion par icônes. Les phases d'arcade emportent l'adhésion et ne relèvent jamais de la mission impossible. Sapant !

Disquette Innerprise pour Amige (1 mégo requis). Egalement prévu pour Ateri ST. **A.N.**

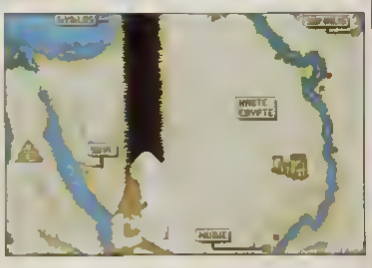
36 15 MICRONEWS
LA PLANETE DES JEUX

TOP

NIL DIEU VIVANT

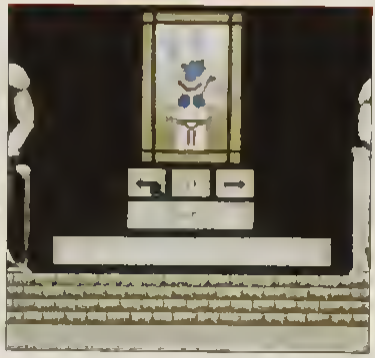
Au royaume du papyrus, le soleil se lève aussi pour les usurpeteurs... A vous de rétablir l'ordre.

S'il le sable est chaud, faut se mouiller !" - comme on dit là-bas du côté du Caire. Fort de ce proverbe biblique, vous allez devoir prouver à votre terre natale que vous êtes Pharaon, le vrai de vrai, le seul, l'unique. Voici tout le sel de l'intrigue : ultime rescapé de la dynastie royale, votre vie est en danger : d'impudentes charognes, qui ne valent même pas la dernière dent cariée des crocodiles auxquels ils sont destinés, usurpent le trône et éliminent tous les contestataires. Osiris, dieu de la Résurrection, vous charge de mettre un terme à cette félonie. Vous disposez au début du jeu d'une somme d'argent, d'un voilier pour commercer et de trois chars pour assurer votre défense. N'oubliez pas que votre rang social a une importance capitale dans le déroulement de l'histoire : vous allez vous retrouver au plus bas de l'échelle - un simple fellah - et certaines actions vous seront impossibles dans un premier temps. Mais votre notoriété et votre fortune grandiront au fur et à mesure de vos conquêtes guerrières, cela donnant lieu à un petit jeu d'arcade. Perché sur un char de combat, vous devrez décocher des flèches sur des ennemis qui défilent et vous balancent



des lances D'autres sequences du même tonneau jalonnent cette aventura la navigation de votre voilier a travers des eaux parsemées de récifs ou une course de chameaux ayant pour enjeu la totalité de votre cargaison Ce logiciel reprend les mémes recettes que celles de *Jeanne d'Arc* (du même éditeur), mais l'ensemble se révele nettement plus inégal au niveau de la réalisation et l'intérét faiblit parfois Neanmoins, les mystéres et les secrets des Pyramidas ont un charme envoûtant qui ne peut laisser indifférent Que le Nil vous soit complice !

Disquettes Chip pour Amige. Existe également eur Atari ST et compatibles PC. **J.-P.L.**



TOP

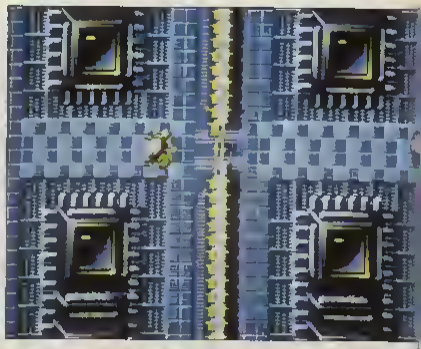
PARADROID' 90

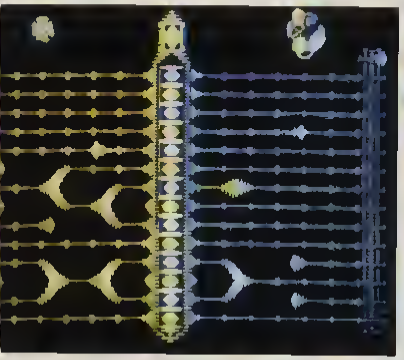
Les robots se mutinent encore, mais cette fois vous avez le robot-rôle !

L'enfer mécanique de *Paradroid* (un vieux jeu sur C64) amve enfin sur 16 bits Alors pas de tergiversations - on fonce dans le tas ! Une guerre terrible fait rage dans la galaxie, et pour le moment les humains ont le dessous Les armees temennes dépénssent et sont désespérement en un certain nombre de ponts - à nettoyer Les automates ennemis portent tous un numéro plus ce numéro est élevé, et plus leur intelligence grandit Bien entendu, démolir les plus gros vous causera bien des ennuis - la meilleure tactique consistera alors à prendre le contrôle d'un robot balaise et à utiliser ses armes á la place des vôtres Ce combat sans pitié se déroule sur un choix de parcours metallisés ou, en utilisant un nombre limite de capsules de puissance, vous devrez prendre le contrôle de plus d'installations que votre adversaire pour gagner Vous disposerez d'armes très variées par la taille et la puissance mégablaster, triple laser, largueur de mines, bombes rebondissantes et mitrailleuse à tir rapide N'hésitez pas à employer la puissance de feu que vous aurez acquise, car si vous galérez trop longtemps dans un quelconque niveau, les pirates de l'Espace ne manqueront pas de s'y introduire par téléportation !

Les graphismes métalloides (full metal planet !) et d'angoissants effets sonores bien rythmés se conjuguent pour donner à *Paradroid' 90* une atmosphére bien plus prenante que celle de la version originale pour 8 bits Un très bon jeu d'action !

Disquette Hewson pour Amige. Egalement sur Atari ST. **K.H.**

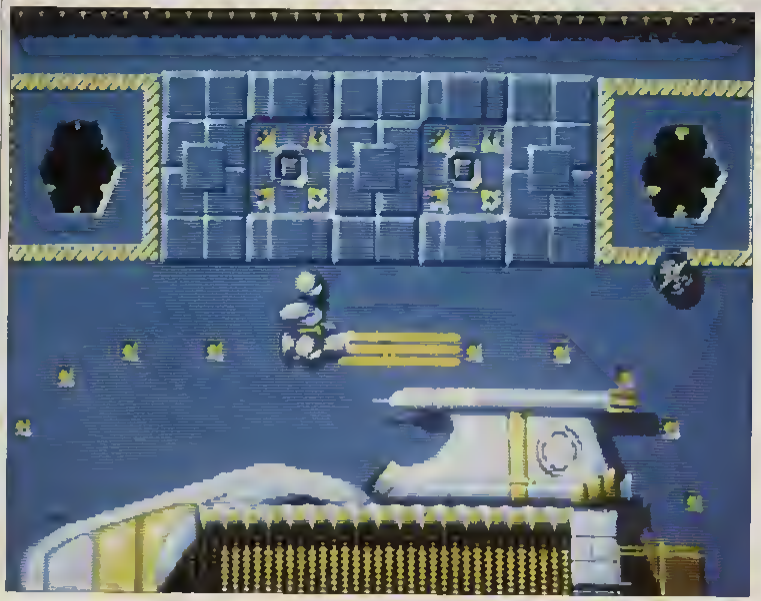




à court de munitions Pourquoi ? Parce que l'annemi a brouillé la mémoire de tous les androides et que l'équipage robotisé a sombré dans une contestation totale

Seule une autre machine d'intimidation spécialement conçue pourra résoudre la cnse Dotée de deux armes un honnête petit laser pas trés afficace et surtout la faculté d'endosser la défroque électronique de n'importe quel robot

Vous aurez plusieurs astronefs - divisés



VENT DE REVOLTE

Ça grogne, ça grogne ! Prenez donc votre mal en patience... Des erreurs, des retards en pagaille - tout ira mieux aux beaux jours, croyez-en votre Rosie !

NTSC, MIEUX MAIS PLUS CHER !

Un de vos confrères dont je tairai le nom par pudeur, a écrit au sujet de la Nec que les possesseurs de TV aux normes américaines - NTSC pour faire plus pro - (entre nous des fils de bourgeois toutes considérations politiques mises à part) seraient avantagés par rapport aux pauvres ploucs possedant encore des téléviseurs "normaux" . Et tout ça à cause d'un graphisme plus fin sur l'une que sur l'autre. Un doute etreint alors mon cœur pour ensuite glacer mon âme. En sera-t-il de même pour la Sega 16 bits ? Les Sega pourront-elles se brancher à coup sûr sur nos TV munies d'une unique prise Péritel, ou alors est-ce un autre piege à cons créé par des Nippons en mal de ronds ?
(M P)

Eh oui ! Une fois de plus, ce sont les gens bourres de blé qui emportent la partie. Because le NTSC, s'il n'est pas indispensable, apporte cependant un plus indeniable du point de vue de la qualité graphique pour les consoles comme la Nec Certes, le resultat sur un moniteur ou un téléviseur standard n'est pas si mauvais que ça, mais quand même... Ne sois pas si amer, mon chén : une chose est sûre, la Sega Mega Drive qui sera distribuée officiellement par Virgin/Sega sera adaptée au standard Péritel et fonctionnera donc sans probléme sur tous les televiseurs

STEREO FOLIE

Je suis possesseur d'un Atari 1040 STF que je compte revendre pour ecquerir un Amiga 500 avec extension de mémoire A501. Mon revendeur m'a parle d'une extension avec horloge, à quoi sert-elle et y en a-t-il une sur le A501 ? D'autre part, j'ai appris que Commodore ne fabriquait plus le 1084S. Est-ce vrai, et si oui, comment peut-on faire pour conserver la stéréo et les qualités graphiques de l'Amiga ? Enfin, je possède une imprimante Commodore MPS1500 couleur. Fonctionne-t-elle avec Deluxe Paint ?Est-ce que les logiciels professionnels de l'Amiga (traitement de texte, PAO, tableur) peuvent la driver ? Pouvez-vous me citer les meilleurs dans ces categories ?
(Frantz Hellin, Dunkerque)

Tout d'abord, mon petit Frantz, je dois te transmettre les chaleureux compliments de Doc Amiga qui se rejouit de ton arrivée dans le clan des "Amigamaniaques". Pour répondre à ta première question concernant l'extension avec horloge, il faut savoir que cette dernière peut être très utile pour un programmeur qui souhaite l'utiliser au cours d'un jeu ou autre programme. En effet, elle permet de mesurer le temps sans être obligé d'écrire une routine speciale. Il faut savoir que d'ailleurs l'A501 n'en comporte pas. En ce qui concerne le 1084S, c'est vrai que Commodore n'en construit plus et qu'à priori, aucun autre moniteur ne posséde la particularité de diffuser en stéréo. Néanmoins, il existe deux solutions à ton problème. D'une part, tu peux connecter la sortie sonore de ton Amiga á une chaîne hi-fi d'autre part, tu peux acheter un televiseur stéréo au lieu d'un moniteur pour un prix très voisin - environ 2 500 F. Les qualités graphiques de l'Amiga n'en seront pas du tout altérées. Pour ce qui est de ton imprimante, elle fonctionne evidemment avec tous les programmes Amiga comme *Deluxe Paint* pour la DAO, *Professional Page* pour la PAO et *Maxiplan* comme tableur.

AH, DIS, DIS !

Hello, sublime Micro News. Je suis possesseur d'un Atari STE et plus ça va, plus je me desintéresse des jeux d'arcade style "tchac-tchac-boum-boum" pour me tourner vers les jeux d'aventure comme Drakkhen, Dungeon Master, Les Voyageurs du Temps ou autres Indiana Jones and The Last Crusade. Je fais appel à toi afin de compléter ma collection avec des hits. Quels sont les meilleurs jeux d'aventure sur STE ? Peux tu me dire egalement si Pool of Radiance, Curse of The Azure Bonds et Hillsfar restituent bien les règles d'Advanced Dungeon and Dragons ?
(Xav the Mosher)

Interessante evolution que celle que tu traverses en ce moment, mon grand Xav. Serait-ce que tu vieillis ? Trêve de plaisanterie ! Voici une sélection, la plus objective possible des bests du genre sur ST : *B A T, Kult, Zak Mac Kracken, King's Quest, Maniac Mansion* et toute la série des *Sierra*. Cette liste n'est pas exhaustive, bien sûr, mais elle constitue un bon début pour une logitheque de qualité. Ouant à ta deuxiéme question, sois assure que tous les titres que tu cites sont de trés bonne facture et qu'il restituent mieux que tous autres l'univers d'*ADD*.

GOLDEN AXE FOR GOLDEN BDY

Je vous écris, car j'ai un probleme. J'ai un Amstrad CPC 6128 et suis fortement interessé par le jeu Golden Axe qui apparaît page 86 du numéro 29 de Micro News. Pourriez-vous me renseigner sur la date de sortie éventuelle de ce jeu sur ma bécane ?
(David Renaudot, Conde-sur-Noireau)

Mon pauvre David, possible qu'il te faille prendre ton mal en patience pour un bon moment. En effet, *Golden Axe* n'est actuellement disponible que sur la Sega 8 bits et rien ne laisse presager une quelconque adaptation. Neanmoins, tout va si vite qu'on ne peut s'empêcher de penser qu'US Gold ou un autre fana des adaptations de jeux Sega y vienne dans un avenir proche. Patience et longueur de temps.

MEGA RETARD

Je gardais bon espoir d'acquérir la console Sega Mega Drive qui selon vous devait sortir en France dès avril 90. Mais en lisant le numéro 29, ô stupeur, j'apprends que ce fantastique objet ne sera present dans les foyers qu'en septembre. Est-ce une erreur de votre part ? En tous cas, bravo pour vos nombreux tests de jeux sur cette machine.
(Damien Bureau, Talant)

Je sens bien que ce que vous allez lire ne va pas vous plaire. En effet, les dates ont la fâcheuse tendance de changer continuellement. La date d'avril 90 n'était pas une pure invention : nous la tenions de Virgin - distributeur de Sega en France - qui nous l'avait révélée en fin d'annee 89. Si aujourd'hui, Virgin, pour des raisons d'adaptation à la norme française (alimentation et compatibilité console/téléviseur) recule ses délais jusqu'à septembre, nous n'en sommes pas responsables. Vous comprendrez que la plus élémentaire des prudences me suggere de ne plus m'avancer á lancer des dates qui changeront peut-être dés demain.

36 15
MICRONEWS
TOUS LES JEUX
TESTES DANS LES
CINQ DERNIERS NUMEROS

JUMPI
MICRO

MICHAEL JACKSON
PAF!
NEWS

LAST, BUT NOT LEAST !

MAJOR THOMSON

Le Major, enfonçant les lignes ennemies, est parvenu à dégotter un éditeur encore inconnu du troufion de base et dont le char de bataille est notre vieille - mais fougueuse - machine...

Me voici donc prêt á vous offrir un aperçu de la logithèque proposée Mais ce n'est pas tout Au menu, vous aurez également des informations sur un club qui monte, qui monte (comme les bébêtes) et qui devrait vous proposer de somptueux services Du nouveau, de l'excitant - vous en voulez ?

JÉSUS-CHRYSIS !

En voilá, avec ce nouvel éditeur qui ne manque pas de culot et qui a tout é fait raison d'éditer des softs pour vos bécanes, et ce malgré l'arrêt total de la marque En effet, **Chrysis** crée en avril 1988 et qui occupe aujourd'hui un effectif de huit personnes, propose un catalogue d'environ 75 nouveaux titres sur Thomson MO et TO, sans oublier le nanoréseau Pour eux, le parc de machines Thomson est assez important pour justifier un suivi de la production La vague promotionnelle de l'été dernier ne les a pas découragés Faute de logiciels, nombre d'acquéreurs récents de Thomson avaient fini par s'en débarrasser au bout de deux mois seulement Ceux qui malgré cette pénurie avaient gardé contre mauvaise lortune bon cœur en sont maintenant récompensés !

TEXTES À L'APPUI !

Le principal marché pour Chrysis est évidemment constitué par les éducatifs - comme chacun sait les Thomson figurent en tête dans ce domaine -, ce qui ne l'empêche pas de développer aussi des utilitaires comme le supertraitement de texte **TGT Texte 2**, un véritable best-seller qui s'est d'orss et déjá vendu á plus de 8 000 exemplaires sur diverses machines Thomson Pour tous ceux qui ne le connaîtraient pas, sachez qu'on peut le considérer comme un rival á part entiére du célebre *Paragraph* (disponible sur TO9 TO9+ et TO8)

Very good, tout cela - mais quelques détails supplémentaires sur les softs phares de cet éditeur ne vont pas manquer d'intérét Commençons donc avec le fameux *TGT Texte 2* A l'origine ce traitement de texte se nommait *TGV Texte 2* , ce qui lui valut quelques problémes avec la SNCF (il n'avait peut étre pas la carte Kiwi !), bref Chrysis fut obligé de modifier son titre Il toume sur la totalité des Thomson, en disquette 3 1/2 ou 5'1/4, sous Basic 1 0,128/512, ou sous Logo Une version nanoréseau est également disponible Bien plus qu'un simple traitement de texte, *TGT Texte 2* permet l'affichage et l'impression de 80 caractéres par ligne, la saisie de données au format Microsoft séquentiel le Mailing (ou Publipostage) - c'est á dire l'impression de textes comportant des mots variables extraits d'un fichier de données Mais le plus important réside dans sa faculté d'adaptation é tout type d'imprimante et dans la personnalisation de l'impression par l'emploi de tous les caractéres et tous les modes d'impression - avec libre choix des couleurs *TGT Texte* permet á la fois une écriture en tout point de l'écran par deplacement du curseur et une frappe "au kilométre" On retrouve le texte automatiquement remis en forme lors des effacements ou des corrections, de telle maniere qu'un mot n'est jamais mutilé. Ce texte peut étre justifié (la largeur de chaque ligne se met au diapason de la précédente - sauf en cas de retour chariot - par l'augmentation de la largeur des espaces) ou non En finel de frappe linéeire, le curseur se place sur la ligne de marge en attente d'un caractére Si celui-ci se revéle différent d'un blanc, le mot dont il fait partie se trouve reporté sur la ligne suivante (signal musical)

Divers caractéres vous sont proposés Condensés, Renforcés, Elite, Soulignés Doubles, Tableaux code Ascii Voilá, childs nous vous laissons le soin de découvnr plus avant ce programme

BIEN VISOR EN ALTITUDES...

Place maintenant au second logiciel, qui se nomme **Visor 2.** Ce programme de DAO/ CAO permet le réalisation de dessins techniques aussi bien que de dessins d'art Il excelle principalement dans la representation d'objets en 3D ainsique dans l'enseignement des repéres dans l'espace et des coordonnées mathématiques XYZ - tout cela á l'usage des éléves des collèges, Lep ou lycées tout court See it and smile ! Les multiples fonctions qu'il offre, comme l'obtention d'images diffárentes d'un objet á partir d'un fichier de données (coordonnées mathématiques diverses), la gestion automatique de tous les calculs par l'ordinateur, la sortie sur traceur des figures réalisées et enfin la possibilité d'éditer le listing des valeurs sur imprimante, font de ce véritable petit génie de la CAO un merveilleux produit d'apprentissage Un atout supplémentaire sa disponibilité sur tous les formats TO7/70, TO9-8D-9-9+ et MO5/MO6, nanoréseau, sur disque, sous Logo ou Basic!

Un autre programme enthousiasmant c'est **Altitudes** - un logiciel de géographie destiné aux eleves de la 6éme á la 2eme Ce didacticiel conduira l'utilisateur á manipuler des cartes topographiques Mais encore faut-il qu'il comprenne leur structure ! *Altitudes* a donc pour objectif l'acquisition de ce savoir-faire indispensable á tout travail de géographie physique Dans un premier temps, son but sera de donner au cartographe en herbe la capacité d'apprécier les altitudes pour ensuite réaliser mentalement la forme du relief á travers sa représentation graphique les courbes de niveau A l'instar de *Visor 2, Altitudes* existe dans tous les formats A real pleasure !

Pour avoir plus de renseignements ou connaître les autres produits de chez Chrysis, envoyez une enveloppe affranchie a 5 60 F - et portant votre adresse - aux **Editions Chrysis** RN 10 La Croix-Blanche, BP 38 83361 Chasseneuil-du-Poitou Cedex Tel 49 52 83 96 *(A suivre)*

36 15
MICRONEWS :
DES JEUX, DES TEE-SHIRTS, DES MONTRES MUSICALES ET PLEIN D'AUTRES LOTS A GAGNER !

LOGICIELS pour THOMSON!

NON, les TO et MO ne sont pas encore morts! NOVTECH vous propose toute une gamme de logiciels pour vos TO9,TO8,TO9+,M05/6 et TO7-70! De plus, des nouveautés viendront régulièrement étoffer ce catalogue: soyez attentifs! Livraison de vos softs *en recommandé* sous trois semaines maximum.

JEUX

BLUE WAR: Une simulation de sous-marin exceptionnelle dont vous ne reviendrez (peut-être...) pas! *TO8/9/9+ disquette - Ref. 011004, 149 F.*

INVASION GALACTIQUE (SPACE GAME): Arcade. Un "shoot-them-up" en 3D· éliminez la flotte spatiale ennemie! *TO8/9/9+ disquette - Ref. 011005, 149 F.*

SUPER FLIPPARO: Arcade. Vous êtes vous déjà retrouvé à la place d'une bille de flipper? *TO8/9/9+ disquette - Ref. 011006, 149 F.*

MONOPOLIC: Une adaptation particulièrement réussie du célèbre jeu. Jouez jusqu'à quatre ou seul contre l'ordinateur. *TO8/9/9+ disquette - Ref 011007, 149 F.*

BLUE STAR: Arcade. Un space invaders comme on n'en fait plus! Vol interstellaire entre chaque nouvelle base à détruire en prime! *TO8/9/9+ disquette - Ref 011008, 149 F.*

COLORIC: Repeignez dans la couleur demandée un cube sans tomber dans la trappe. Un jeu de stratégie original. *TO8/9/9+ disquette - Ref 011009, 149 F.*

SIRIUS: Un grand jeu d'aventure et d'action graphique sur une planète inconnue! *TO9 disquette seulement - Ref 011010, 149 F.*

1000 BORNES: Adaptation du célèbre jeu de société. L'ordinateur, adversaire redoutable, n'hésite jamais à vous jeter des embûches soumoises! *TO8/9/9+ disquette - Ref. 011011, 149 F.*

BREAKER: Arcade. Casse-briques multi-tableaux avec bonus (raquette large, collante, etc) et pièges! *TO8/9/9+ disquette - Ref 011012, 149 F.*

DON CAMILLO: Arcade. Allumez les cierges pour entrer au paradis, mais gare aux diablotins! *TO8/9/9+ disquette - Ref 011013, 149 F.*

GARDEN PARTY: Arcade. Faites pousser vos légumes tout en luttant contre les insectes nuisibles. *TO8/9/9+ disquette - Ref 011014, 149 F.*

THESAURUS: Un jeu de Donjon dans le plus pur style du genre trésors et monstres a profusion! *TO9 disquette seulement- Ref 011015, 149 F.*

SOS SPACE: Aux commandes de la navette spatiale, vous devez récupérer un satellite ultra-secret. Ce simulateur est en tout points conforme à la réalité. *TO8/9/9+ disquette. Ref 011016, 149 F.*

PLANETE MORTE: Votre vaisseau spatial s'est écrasé sur une planète déserte, autrefois occupée par une civilisation très évoluée· en repartirez-vous? *TO8/9/9+ disquette: ref. 011017, 149 F. MO6, TO8/9 cassette: Ref 013017, 120F.*

UTILITAIRES

BUDGET FAMILIAL: Calculez votre budget des graphiques de synthèse vous en donneront une vue d'ensemble. *TO8/9/9+ disquette: ref. 012001, 149 F.*

GRAFFITI: L'outil de dessin absolu: le seul à fonctionner dans les modes Bitmap 2, 4 ou 16 couleurs! Loupe, déplacement de zones, remplissage, cercles, aérographe, GR$, etc. *TO8/9+ disquette. ref. 012002, 249 F.*

SPEEDY WONDER: Le SEUL compilateur BASIC existant pour THOMSON! La vitesse du langage machine à la portée de tous! *TO8/9/9+ disquette: ref. 012003, 249 F.*

DIVERS

CABLE IMPRIMANTE THOMSON: *ref. 0103001, 175 F.*

CHANGEMENT DE PROGRAMME: Plus de 25 programmes utilitaires et de jeux sont au menu de ce livre pour la série TO/MO. *Ref. 013002, 95 F.*

CADEAU !

A partir de 450 F. d'achat (hors frais de port), NOVTECH vous offre un logiciel (jeu uniquement) ou un livre à choisir parmi ceux présentés dans cette page!

Distribution exclusive DPMF DIFFUSION. (1) 49 78 08 08

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à:
NOVTECH - 17 rue de la Prévoyance - 94300 VINCENNES

Nom:.....Prénom:.....
Adresse:.....
.....
Code postal:.....Ville:.....
Je possède un THOMSON (type):.....
☐ *Cassette* ☐ *Disquette 3,5 P.*
Je règle par:
Chèque ☐ *bancaire* ☐ *postal à l'c.dre de NOVTECH*
SIGNATURE OBLIGATOIRE:

Article	Réf.	Quant.	Prix total
Frais de port: 26 F jusqu'à 450 F d'achats, 32 F au dessus. *(France métrop. uniquement)*		**PORT**	
		TOTAL	

Si vous faites plus de 450 F d'achats, indiquez ici le logiciel de jeu ou le livre gratuit que vous choisissez:

LA SIMULATION EXTRÊME

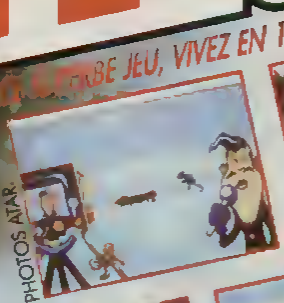
HARRICA

RAID INTERNATIONAL M

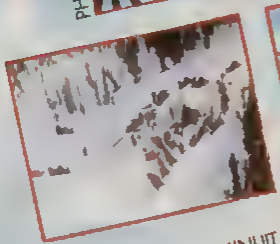
DANS CE SUPERBE JEU, VIVEZ EN 12 ETAPES DONT UNE DE NUIT L'AVENTURE EXTREME... HARRICANA !!

DISPONIBLE SUR :
AMIGA AMSTRAD CPC
ATARI ST - IBM PC & Comp

OE 149 Frs A 249 Frs
SELON ORDINATEUR



PHOTOS ATARI



BEST OF HARRICANA

LE JEU DU RAID HARRICANA

SUIVEZ EN DIRECT SUR TF1 LES ETAPES DU RAID :

MINUIT SPORT Les 22/01 • 29/01 • 5/02 • 12/02 • 19/02 • 26/02
. FORMULE SPORT Les 27/01 • 3/02 • 10/02 • 17/02 • 24/02 • 3/03
. AUTO MOTO Les 28/01 • 4/02 • 11/02 • 18/02 • 25/02 • 4/03
. USHUIA Les 24/02 et 3/03

ET QUOTIDIENNEMENT DU 23/02 AU 10/03 :
Dans le Journal de 13 h 00
. Et avant "UNE DERNIERE" (23 h 00)

GRAND JEU HARRICANA
GAGNEZ :
5 super vélos tout terrain !
10 fantastiques Buggy radio-commandés !
20 sacs de sport LORICIEL !

HARRICANA
RAID INTERNATIONAL MOTONEIGE
QUEBEC CANADA '90

36 15 LORI
L'INFO EN AVANT-PREMIERE
suivez en direct
toutes les étapes du Raid

LORICIEL
81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

CATALOGUE LORICIEL CONTRE 2 TIMBRES A 2,30 F

NA

OTONEIGE

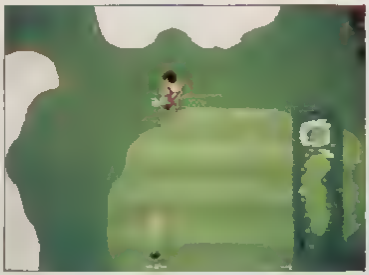
TOP

WINNING SHOT

METTEZ-MOI CE PUTT !

Le golf est devenu au fil des années la pratique sportive comptant le plus grand nombre de licenciés au Japon. Ceci explique bien évidemment l'énorme quantité des simulations sur console. La Nec a d'ores et déjà développé six jeux de golf à elle seule, *Winning Shot* étant le plus agréable de tous.

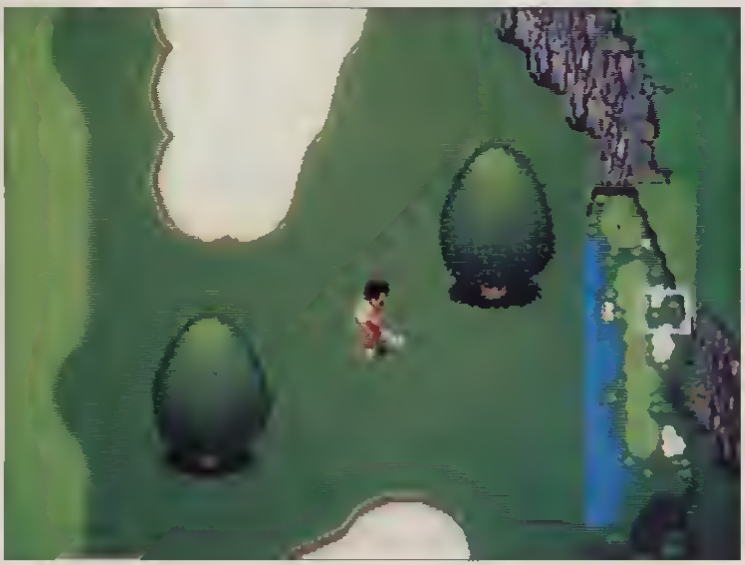
Délaissant toute sophistication, il favorise le côté action et animation qui caractérise la parcours aux 18 trous sur écran. Un scrolling



irreprochable permet de découvrir l'intégralité des détails du tableau, alors qu'une vue réduite du dessus vous en rappelle grossièrement l'aspect et les distances. Vous avez à disposition tous les fers les plus couramment employés pour réaliser les effets réels de ce sport tout en finesse (swing slice, retro, putting...). La possibilité de jouer à quatre augmente encore l'intérêt de *Winning Shot*. Graphismes agréables, son cool : voilà l'un des deux meilleurs golfs pour cette console.

Carte Deco pour la console Nec.

J.D.



DIGITAL CHAMP

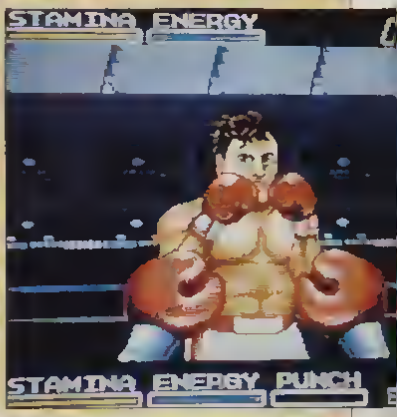
KILL THEM !

Rares sont les jeux de boxe réussis sur console ou ordinateur - et autant vous dire tout de suite que *Digital Champ* échappe de justesse à la règle.

Bien qu'il ne s'agisse pas d'un "rate" - loin de là - il faut avouer que l'on s'attendait à un soft plus attrayant. Les boxeurs qui vous sont opposés ressemblent étrangement à Rocky, à Muhammad Ali où encore au voisin quand je branche mon CD-ROM à fond vers les trois heures du matin. On peut donc en conclure qu'ils ont une sale gueule, raison de plus pour avoir envie de la leur péter. Quelle jouissance profonde que de voir leur tronche se déformer sous l'avalanche de coups que je leur assène - surtout sur la poire du voisin ! J'espère qu'il ne lira pas ces quelques lignes, ou sinon il va me filer une châtaigne, je lui enverrai un marron, il me foutra une mandale et je lui filerai mon *Digital*, comme dit (à peu près) la chanson.

Carte Naxat Soft pour la console Nec.

J.D.



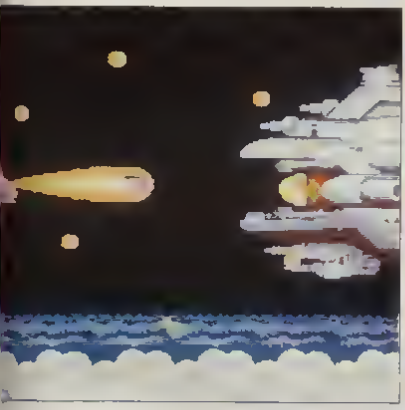
TOP

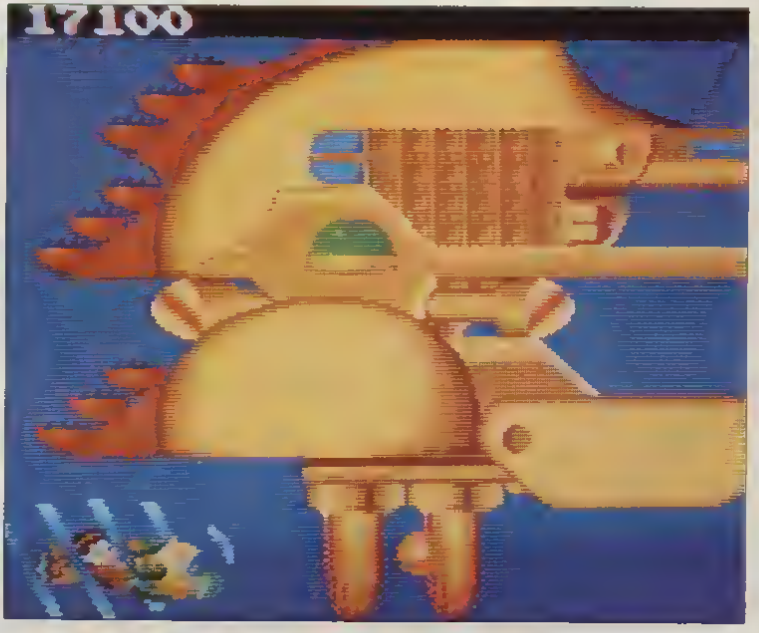
ORDYNE

QUID D'ORDYNE ?

Arrrgghhh ! Je me meurs, j'étouffe, je succombe, je suis dans un état de transe "extraOrdynaire", tant ce soft est fantastique, incroyable, géant . Comment pourrais-je vous décrire un tel lieu sans que vous l'ayez zlouté ne serait-ce qu'un quart de seconde

Dans le genre "je vous sors un jeu à scrolling horizontal et vertical type *R-Type* avec un vaisseau qui tire et des trucs à ramasser totalement originaux comme vous n'en verrez jamais", Namco n'a pas raté sa cible Des monstres rigolos vous foncent dessus et vous distribuent de l'argent très rigolo vous permettant d'acheter, lorsque le marchand (plutôt rigolo aussi) apparaît, des marchandises tout aussi rigolotes Certains niveaux se composent de ciel et d'eau - dans laquelle vous aurez sans aucun doute à pâtir d'une relative lenteur de déplacement, à moins que vous ne préfériez voler et affronter d'immenses balanciers ralentissant une progression déjà difficile Nul besoin de





PIXISOFT *LES JEUX D'ENFER*

1 rue de Metz 31000 TOULOUSE Tél 61 23 48 02

800 TITRES EN STOCK PERMANENT

AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-ATARI 2600 / 800XL-NEC-PC-SEGA

SEGA - VENTE - ECHANGE

SEGA Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure il convient d'ajouter la différence Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT 1 rue de Metz 31000 TOULOUSE

NOM
PRENOM
ADRESSE

Téléphoner pour les disponibilités

COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
TOTAL		FORFAIT ECHANGE (100 F x nombre de titres)	
		TOTAL	

☐ Ci-joint mon règlement ☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Contre remboursement (+30F)

SEGA CLUB PIXISOFT

CHANGEZ DE JEU!!! POUR 100 F *(port compris)*

99 F
ENDURO RACER
PHANTASY ZONE 1
GLOBAL DEFENSE
THE NINJA
SECRET COMMAND
TRANSBOT
WORLD GRAND PRIX

199 F
BANK PANIC
F16 FIGHTER
GHOST HOUSE
MY HERO
SPY vs SPY

259 F
GREAT BASEBALL
GREAT FOOTBALL
PRO WRESTLING
QUARTET

269 F
KUNG FU KID
POWER STRIKE
SHANGAI
ZILLION

285 F
ALEX KID 1
ALEX KID 3
ASTRO WARRIOR
BLACK BELT
CHOPLIFTER
CYBORG HUNTER
GANGSTER TOWN
GREAT BASKET-BALL
GREAT GOLF
GREAT VOLLEY
WANTED
WONDERBOY 1
WONDERBOY 2
WORLD SOCCER
ZILLION 2

299 F
ALEX KID 2
ALIEN SYNDROM
ALTERED BEAST
AMERICAN PRO FOOTBALL
AMERICAN PRO BASEBALL
CALIFORNIA GAMES
BOMBER RAID
CASINO GAMES
CAPTAIN SYLVER
CLOUD MASTER
DEAD ANGLE
PHANTASY ZONE 2
KENSEIDEN
MONOPOLY
PENGUIN LAND
RAMPAGE
RASTAN
ROCKY
SCRAMBLE SPIRITS
THUNDER BLADE
TIME SOLDIER

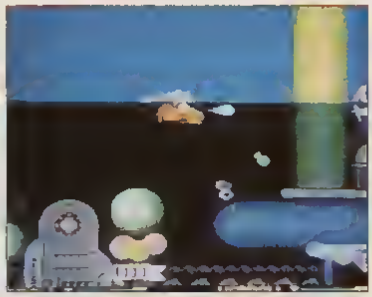
319 F
BLADE EAGLE 3D
MAZE HUNTER
OUTRUN 3D
POSEIDON WARS 3D
SPACE HARRIER 3D

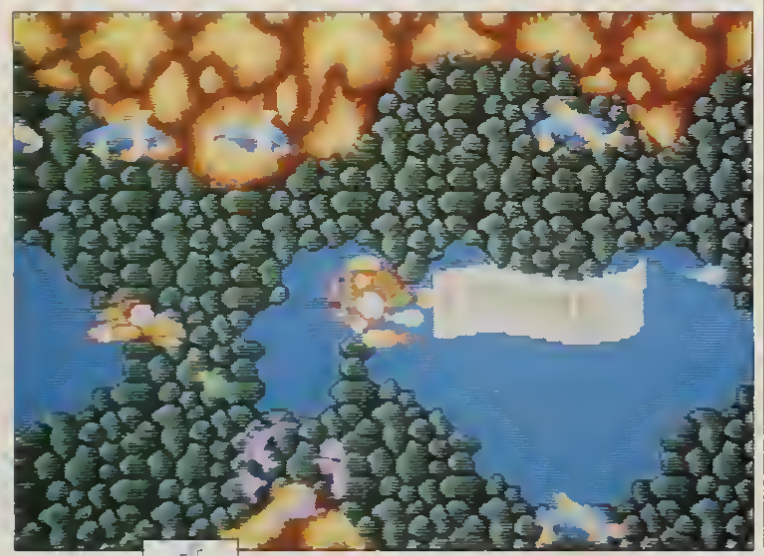
329 F
DOUBLE DRAGON
DYNAMITE DUX
GALAXY FORCE
GOLDEN AXE
GOLVELIUS
LORD OF THE SWORD
PSYCHO FOX
R TYPE
RAMBO 3
SHINOBI
SPELLCASTER
TENNIS ACE
VIGILANTE
WONDERBOY 3

s'étendre sur la gigantesque étoile dorée (de la largeur et de la hauteur de trois écrans) qui est animée d'un mouvement rotatif, ou encore sur l'unique passage que vous pourrez accomplir entre les pistons d'un moteur en action.

Afin de réduire la difficulté ou bien pour craquer carrément, appelez donc un copain et jouez à deux (à *Ordyne* - pas au docteur) et vous vous sentirez envahi par une bonne humeur tenace. *Ordyne* est le plus fabuleux jeu de tir qu'il m'ait été donné de voir ; sympa et terriblement amusant qui plus est !

Carte Namco pour la console Nec. J.D.





ASSAULT CITY

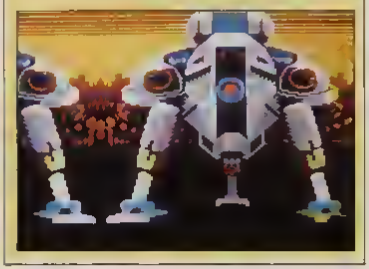
SHOOT IT UP !

Bon alors voilà, vous avez le flingue Sega à la main, il y a un paysage pourri qui défile et des robots qui viennent bêtement se faire descendre sur l'écran. On s'ennuie à mourir, on a les bras qui fatiguent et on se demande ce qu'on a fait pour mériter ça.

En cette période de remise de prix en tout genre (Cesars, Oscars, Victoiras, Nanars etc.) je propose d'ajouter sur la boîte la mention nominé pour la catégorie "Soft le plus crétin de la décennie". Je vois d'ici les programmeurs en train de recevoir leur prix "On s'y attendait pas. On remercia toute l'équipe sans qui nous n'aurions jamais pu aller aussi loin dans le trefonds de la nullité." On les applaudit !

Cartouche pour la console Sega.

M.L.



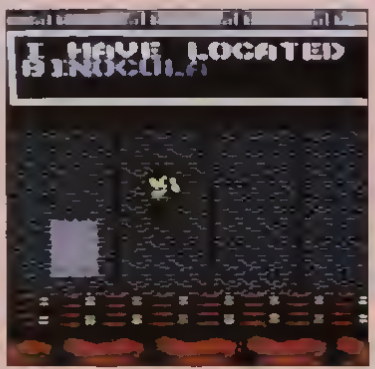
METAL GEAR

TOUS AUX ABRIS !

Mercenaire confirmé après tant d'exploits guerriers qui vous valurent la surnom redouté de "Solid Snake", frappant vite comme le reptile du même nom, vous avez pour ultime mission de réduire à néant la dictature du Colonel V. Mac Taffy, despote impitoyable d'un pays situé quelque part en Afrique (?!!) et concepteur de l'arme absolue - la *Metal Gear*. Durant votre progression dans un décor inhospitalier (et cela en conctact radio constant avec votre supérieur direct) vous devrez libérer des otages qui fourniront de précieux renseignements sur les us et coutumes des gardes, soldats et chiens de faction de circonstance. Ils vous indiqueront également de bons plans pour obtenir des armes et des accessoires vitaux pour votre entreprise. Dotés de graphismes colorés à la musique répétitive, *Metal Gear*, de par son scénario, ressemble à un succédané de *Rush'n' Attack*, avec un zeste de *Goonies 2* pour les inconditionnels du genre.

Cartouche Konami pour Nintendo.

P.G.



AU DELA DE VOS REVES

LA CONSOLE

PC Engine

490 FRS TTC

DISTRIBUTEUR: SODIPENG SARL

REVENDEURS: CONTACTEZ LE 99.08.89.41

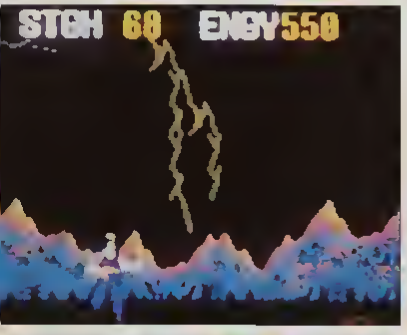
PC ENGINE EST UNE MARQUE DEPOSEE PAR NEC

TOP

SPELLCASTER

ALEA JACTA EST !

Pas de nouveauté délirante dans cette cartouche - la routine en quelque sorte - remarquez il y en a qui aiment. Et, pour ne rien vous cacher, on ne crache pas dessus non plus. Et pis, c'est souvent dans les vieux pots que l'on fait les meilleurs softs. Sûr que les ségamaniaques ne seront pas déçus, c'est du Sega cousu main et ça fonctionne au quart de poil, palsambleu ! Les gars, attention à la hache en sortant, ça découpe comme un nen cette saleté. Tiens au fait, ça vous dirait qu'on cause du jeu ? Parce que c'est quand même pour ça que vous êtes là, non ! Alors voici ce qui va vous tomber dessus si vous appuyez sur le start.

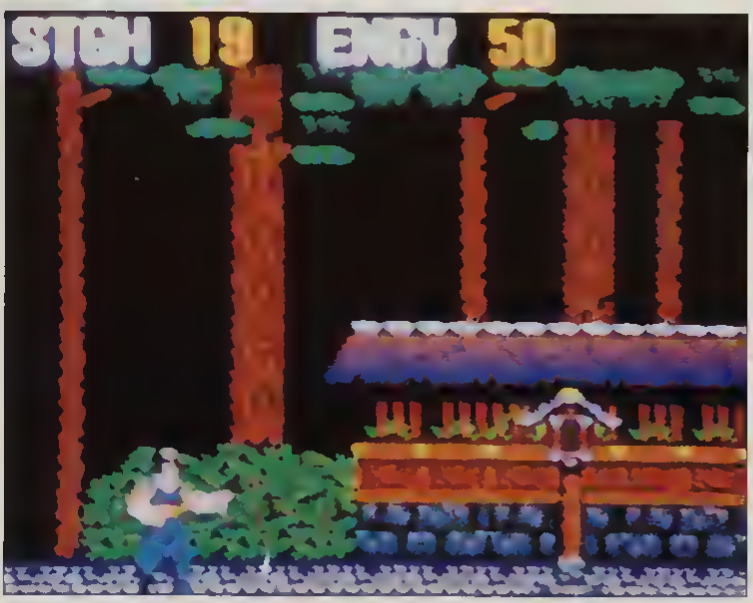


Avant que le Japon ne devienne un géant de la haute technologie, dans ces temps anciens où il valait mieux sortir son sabre devant un ennemi que devant une geisha, vous incarnez Kane Tensen, un jeune fermier ambitieux. Votre but : devenir un samouraï de compétition ! Pour cela vous quittez vos parents et suivez l'enseignement du Grand Maître Daikak au temple de Summit. Fructueuses études qui vous transforment en une machine à tuer, le *SpellCaster* Warrior (guerrier jeteur de sorts). Ce savoir précieux fera de vous le dernier rempart contre la soldatesque qui vient jusque dans vos draps violer épouses et compagnes. Aux armes ! Si toi yen, moi dollar !

Votre turbin commence par une destruction en règle de barbares, de monstres etc. A chaque coup fatal vous remporterez des sphères d'énergie et les scènes d'actions sont entrelardées par des écrans vous permettant de discuter avec des personnages ou de gagner des pouvoirs magiques. L'aventure/arcade, vaste et difficile, bénéficia comme il se doit de beaux graphismes. Malheureusement, l'animation du héros traîne la patte - ce qui gâche un peu le plaisir. Mais, comme dirait l'autre, au royaume des boiteux, les culs-de-jatte sont rois (ou l'inverse).

Cartouche pour la console Sega.

J.-P.L.



TIGER HELI

ILLICOPTERE !

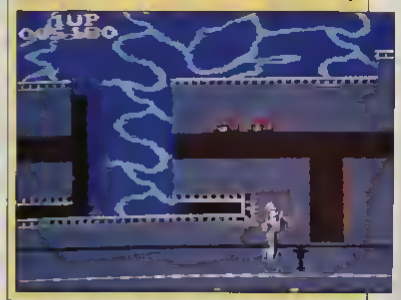
Pilote hors de pair, décoré du fait de nombreuses missions, vous êtes chargé par vos supérieurs d'enrayer la menace d'invasion d'un pays frontalier du vôtre, dirigé d'une main de fer par un dictateur fou.

On met à votre disposition le dernier cri en matière d'hélicoptère de combat ultra-top secret. Muni de trois bombes dévastatrices et de missiles à profusion, vous attaquez le camp ennemi à l'aube, le prenant par effet de surprise et anéantissant tout son effort de guerre. De temps à autre, quand vous détruirez certaines fortifications, d'autres appareils viendront se joindre au vôtre - tirant verticalement ou horizontalement.

Convaincante adaptation d'arcade, ce shoot'em up reproduit fidèlement le thème original par son graphisme fluide et sa musique ininterrompue. Le niveau de difficulté croît à mesure que vous avancez plus profondément en territoire ennemi - ce qui donne finalement un bon classique du genre.

Cartouche Akiaim pour console Nintendo.

P.G.



NOUS CONSULTER POUR LA LISTE DISPONIBLE DES JEUX D'OCCASION

"OPERATION COUP DE "POINTS"

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45 49 14 50

JEUX DISPONIBLES D'OCCASION SUR :

AMIGA-ATARI-MSX 1.2
SPECTRUM-COMMODORE
AMSTRAD
ATARI 2600-ATARI-X.E
CBS COLECOVISION
MATTEL-NINTENDO-SEGA
VIDEOPAC

TEL : 45. 49. 14. 50.

NINTENDO

CONSOLE DE BASE + SUPER MARIO BROS 990 F
PISTOLET 299 F
FAMILY FUN-FITNESS
LE TAPIS + 5 JEUX 595 F
POIGNEE NES ADVANTAGE 395 F

190 F
POPEYE
DONKEY KONG
DONKEY KONG III

URBAN CHAMPION 290 F
SOCCER
BALLON FIGHT
CLU CLU LAND
ICE CLIMBER
GOLF
SLALOM
PINBALL
KUNG FU
VOLLEY BALL
TENNIS

EXCITEBIKE 310 F
ICE HOCKEY
MACH RIDER
WRECKING CREW

330 F
GRADIUS
TROJAN
GUN SMOKE
GHOSTS & GOBLINS
RC PRO AM
PUNCH OUT

360 F
GOONIES II
CASTLEVANIA
KID ICARUS
RAD RACER
TOP GUN
METROID

LEGEND DE ZELDA 390 F

NOUVEAUTES N C

WIZARD WARRIOR MEGA MEN
TRACK'N FIELD 2 WRESTLE MANIA
LIFE FORCE-TIGER HELIT METAL
GEAR ROBOT WARRIOR SOLOMON
KEY-CONTRAT

NOUVEAUTES A PARAITRE

NOUS CONSULTER

SEGA

MATERIELS SEGA
CONSOLE + HANG ON NC
PHASER + 3 JEUX NC
LUNETTE 3 D NC
CONTROL STICK NC
RAPID FIRE NC

MEGA CARTRIDGE NC
CHOPLIFTER BLACK BELT THE NINJA WONDER BOY ZILLION ACTION FIGHTER, WORLD GRAND PRIX KUNG FU KIDD ZILLION II GREAT GOLF GREAT BASKET BALL, BASE BALL, POWER STRICKE SHANGAI FANTAZY ZONE PRO WRESTLING ALEX KIDD QUARTET SECRET COMMAND ASTRO WARRIOR/PIT POT ENDURO RACER, GLOBAL DEFENSE WORLD CUP SOCCER GREAT FOOTBALL, AZTEC ADVENTURE PENGUIN LAND VOLLEY BALL

POUR PHASER
NC
SHOOTING GALLERY RESCUE MISSION GANGSTER TOWN
NC
*RAMBO III
MISSILE DEFENSE

CARTES SEGA NC
MY HERO, TEDDY BOY SUPER TENNIS, F 16 FIGHTER GHOST HOUSE TRANSBOT BANK PANIC SPY VS SPY

TWO MEGA CARTRIDGE NC
OUT RUN ROCKY ZAXXON 3 D, ALEX KIDD II AFTER BURNER KENSEIDEN, GOLVELLIUS, DOUBLE DRAGON, FANTASY ZONEIII Y'S SPACE HARRIER FANTASY ZONE II ALIEN SYNDROME, WONDER BOY II, SHINOBI, THUNDER BLADE R-TYPE CAPTAIN SILVER MONOPOLY
LORD OF THE SWORD

NOUVEAUTES NC
RASTAN TIME SOLDIERS ALTERED BEAST CASINO GAMES, TENNIS ACE AMERICAN BASEBALL, AMERICAN PRO FOOTBALL, WONDER BOY III VIGILANTE, CALIFORNIA GAMES GALAXY FORCE CYBORG HUNTER, CLOUD MASTER PSYCHO FOX

A PARAITRE

BASKET BALL NIGHT MARE, DYNAMITE DUX

POUR LUNETTES 3 D NC
POSEIDON WARS 3 D SPACE HARRIER 3 D, OUT RUN 3 D, MISSILE DEFENSE 3 D ZAXXON 3 D
BLADE EAGLE 3 D, MAZE HUNTER 3 D

ATARI 2600

CONSOLE ATARI 2600 + 1 JEU 490 F
PADDLE (poignée ronde) 149 F
PADDLE + 2 JEUX 199 F

149 F
GANGSTER ALLEY,CHINA SYNDROME NIGHT STALKER GRAND PRIX, WIZARD OF WORD ZAXXON CARNIVAL, REACTOR BASEBALL PIGS IN SPACE COSMIC GREEPS ASTROBLAST, ARMOR AMBUCH, LOCK'N CHASE, BOAROIN, DEFENDER HUMAN CANNONBALL, BERZERK SPACE CAVERNE, DICE PUZZLE FOREST, PITFALL, DRAGSTER, GLACIER PATROL, PRIVATE EYE, LAZER BLAST, STAR TREK, COSMIC ARK, SUBTERRANEA, STAR VOYAGER, ADVENTURES ON GX 12, JOUST, DIG DUG, DEADLY DISC PLANET PATROL, TAPE WORM QUICK STEP FROST BITE RIDDLE OF THE PHINX, FIRE FIGHTER, MOONSWEEPER ATLANTIS, DEMON ATTACK, HOCKEY, NEXAR ECHEC

199 F
CALIFORNIA GAMES BILLARD RAMPAGE, SKY HERO, DESERT FALCON DECATHLON, COMMANDO, PRO WRESTLING BEAMRIDER, RIVER RAID, RIVER RAID II SKY JINKS BUMP'N JUMP

TOUTES LES CARTOUCHES PEUVENT ETRE TESTEES EN MAGASIN.
REPRISE OU ECHANGE DE VOS ANCIENS JEUX.
TOUS CES TITRES PEUVENT ETRE DISPONIBLES D'OCCASION.
SEULS SONT ACCEPTES LES JEUX AVEC BOITE ET NOTICE.

Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 10H à 20H sans interruption, métro ST PLACIDE ou SEVRES BABYLONE

BON DE COMMANDE
à retourner après l'avoir rempli à
2010 ELECTRONICS 71 RUE DU CHERCHE - MIDI 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre F Titre F
Titre F Titre F
Titre F Titre F
Titre F Frais de port 20F
Titre F machine + 50F
Titre F TOTAL F

NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE
TYPE DE CONSOLE
N° TELEPHONE

Ci-joint mon règlement par chèque □ ou mandat □ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

BARGON ATTACK

RASHEED
+
MARC BROTHERS

Par l'intermédiaire du logiciel de jeu Bargon,
les Bargoniens attaquent réellement la Terre…

A suivre…

DEUX SACRES NUMEROS

Quinze jours déjà que Prof et Doc ont rompu avec la solitude. Dans quel état allait-on les retrouver après cette crispante première ? Chuchotements, puis cris dans un mystérieux cabinet noir...

Doc Amiga : Horreur et damnation ! Encore toi, mais je rêve. C'est un cauchemar, pincez-moi !

Prof ST : Avec plaisir ! Pince-monseigneur, clé à molette, casse-noix, cisaille ?

Doc Amiga : J'enrage de savoir que tu respires le même oxygène que moi - je dis non à la pollution atanenne. Il en faudrait pas beaucoup plus pour que je prenne mes disos et mes claques et que je mette les bouts.

Prof ST : Allez-y, personne ne vous retient. Si la couche d'ozone était aussi épaisse que celle que vous tenez, il n'y aurait pas de souci à se faire !

Doc Amiga : Je ne répondrai que par le mépris à tes propos crasseux et sache que la valeur incommensurable de l'Amiga pourfendra ta pauvre carcasse de ST asthmatique. Mais, trêve de balivernes, je m'en remets à l'avis des lecteurs. Ils trancheront dans le lard ! Eh, bouffi ! Tiens-toi prêt, j'enfonce ma première disquette. Pour une fois, pas d'ennemis à zigouiller, de fripouilles à descendre ou de Prof à mater, non ! juste quelques cartes à abattre. **Hoyle's Book of Games** n'est pas une simulation "hard", pas de batailles ou de poker, mais quelques tranquilles parties de gin-rummy et autres variantes genre huit américaine. Six jeux au programme, une réalisation impec, pas facile de gagner contre le bécane et comme en plus il est impossible de tricher...

Prof ST : Toujours aussi malhonnête ! Vous mériteriez une bonne paire de **Klax**, un jeu qui sortira en même temps dans les salles d'arcade et sur nos micros. Là non plus, pas d'autres ennemis que le temps et la maladresse : il s'agit d'empiler des cubes de même couleur pour les faire disparaître - un peu à la manière de *Tetris*. Mais ici, les briques ont toutes la même forme, sont transportées par un tapis roulant et vous devez les rattraper à l'aide d'une palette, ce qui augmente considérablement la difficulté. Vous pourrez même vous mesurer à un petit camarade.

Doc Amiga : Sexuellement ?

Prof ST : Certainement pas ! Obsédé !

Doc Amiga : Dommage ! Tiens, pomme à l'eau, j'ai quelque chose pour toi ! **Crossbow** ou la légende de William Tell - que tous les opprimés suisses se lèvent ! Inutile de te narrer les aventures tumultueuses de ce héros dont l'arbalète bandait plus vite que sa (censuré). Enfin, des mauvaises langues propageaient ce bruit. Mais revenons à notre star helvète, défenseur de la veuve et de l'orphelin, qui promène sa fraise en rase campagne et s'apprête à affronter le destin. L'aventure se déroule entièrement à la souris avec l'aide d'icônes et c'est superbe. Mille et une péripéties vous attendent - magie et combats concourent au rendez-vous. Heureusement que Tell a plus d'une corde à son arc pour se sortir de cette purée de pois. On croque.

Prof ST : Si vous aimez croquer, vous allez adorer les sept îles garnies de pommes, de poires et autres scoubidous... bidouwouà ! de **Rainbow Islands**, qui débarque enfin sur nos micros après de longues et sombres tractations. Un soft charmant qui nous vient tout droit des consoles et où le petit bonhomme de héros se déplace en cavalant sur des arcs-en-ciel. Comme de coutume dans ce genre de nipponeries, salles secrètes, ennemis rigolos et superbonus se bousculent au portillon.

Doc Amiga : Pousez pas derrière ! Y en

aura pour tout le monde. Hé les claustros costauds, essayez donc **688 Attack Sub** - vous risquez d'attraper un sacré mal de cabèche ! Ce grand classique de la simulation sous-marine fait enfin surface sur Amiga. Da quoi s'agit-il ? Je vous remercie de me poser cette question et j'y réponds immédiatement ! Vous êtes aux commandes d'un "submarine", jeune et fringuant capitaine US, vous allez devoir prouver votre supériorité aux quatre coins du monde. Mers et océans étalent leurs vastitudes, au travers desquelles ce logiciel propose dix scénarios différents. Les graphismes en 3D et les sons digitalisés recréent parfaitement l'ambience étouffante de la capsule d'acier. Plongez dans cet enfer marin et que Sainte Turbine vous conseille !

Prof ST : Mes turbines, je préfère les laisser à l'air libre, figurez-vous ! C'est quand même autre chose d'être dehors sur quatre roues et de foncer sur la trentaine de circuits de **Hot Rod**. Rien ne vaut le contact avec la nature, pluie, neige, glace, sables mouvants, travaux et voitures de flics, un environnement plus enrichissant que la compagnie des moules et des oursins ! Avec l'argent que vous rapporte chaque course, vous pouvez même équiper votre véhicule de pneus cloutés, de blindages, et autres gâteries qui passeraient complètement inaperçues dans le monde futuriste de Mad Max.

Doc Amiga : Changement de décor et d'époque avec **Castle Master**. Le lieu : l'Angleterre, l'époque : le 16ème siècle, le héros : vous. En ces temps troublés, les lois de la chevalerie sont tombées en désuétude. Pourtant, faisant fi de la lâcheté ambiante, vous partez à l'assaut d'un château où sont retenus prisonniers une princesse et (accessoirement) un prince. Ce jeu, doté de la technique "freescape" (cf. *Driller*) possède des graphismes précis qui rendent la phase d'exploration des couloirs, pièces et tunnels vraiment splendide.

Prof ST : Tout cela ne m'impressionne guère. Je préfère un bon vieux jeu d'aventure ambiance polar comme **The Third Courier**. Vous y incarnez un agent secret de l'Ouest chargé de mettre la main sur des plans de défense de l'OTAN - avant qu'ils ne soient vendus à Moscou. Vos deux prédécesseurs ont été retrouvés le corps criblé de balles : ce qui devrait suffire à vous faire comprendre que la mission sera loin de ressembler à un épisode de *La petite maison dans la prairie*.

Doc Amiga : Ça fait un bail que ce jeu tourne sur ma bécane !

Prof ST : Et alors ?

Doc Amiga : Et alors Atari-naze, Amiga-roi !

Prof ST : Atterira bien qui rira le dernier !

Doc Amiga : Je t'aurai !

■

LE TRIP A L'AIR DES PUCES (suite et fin)

Une dernière soudure et tout ira bien...

L'ordinateur sera désormais imperméable à tous les virus , foi de Nicos !

Le course-poursuite...

L'organisation simplifiée monobus pose un problème d'ordre chronologique. En effet, le résultat issu de l'UAL et déposé sur le bus unique ne se propagera pas uniquement vers R0 mais tout au long du bus, et risquera donc de reconditionner l'entrée droite de l'UAL, modifiant ainsi le résultat qu'elle fournira une fraction de microseconde plus tard. Il n'est donc pas certain que le résultat initial correct soit inscrit dans R0. C'est un problème dit de "course-poursuite". Pour y remédier, il faut donc isoler la sortie de l'UAL de son entrée. Cela peut se faire de plusieurs manières. La façon la plus simple d'isoler l'entrée de l'UAL de sa sortie consiste à faire appel à un registre tampon pour retenir temporairement l'information. (Un registre tampon est un registre qui perd son contenu lorsqu'il a été lu). Il peut être placé soit à la sortie, soit à l'entrée droite de l'UAL. En général, il se place à son entrée. Ce tamponnement des données permet aux opérations de s'effectuer correctement. Nous verrons plus loin que si l'on veut utiliser le registre de gauche comme accumulateur (permettant l'utilisation d'instructions à un octet), cet accumulateur nécessitera également un tampon.

Monobus : pour et contre

L'avantage essentiel d'un système monobus tient au fait que l'implantation du bus ne nécessite qu'une faible surface. En d'autres termes, la structure monobus est économique au niveau de l'espace de la puce utilisé. Comme l'espace de la puce est une considération critique pour l'implantation d'un microprocesseur complet, la plupart des microprocesseurs font appel à l'heure actuelle à une structure monobus. Les dispositifs très performants tels que les processeurs-par-tranches, non limités par cette considération, disposent normalement d'au moins trois bus distincts.

Le plus grand inconvénient de l'architecture monobus réside dans la faible vitesse de fonctionnement qui en résulte. En effet, dans le cas de l'exemple précédent, cette structure réalise trois transferts : (1), à partir du registre R1 ; (2), à partir du registre R0 ; et (3), transfert de l'UAL vers le registre résultat. Le bus est multiplexé, c'est-à-dire utilisé à plusieurs fins pendant un certain intervalle de temps. Pour améliorer la vitesse d'exécution d'un processeur, il est donc souhaitable d'utiliser une architecture multibus.

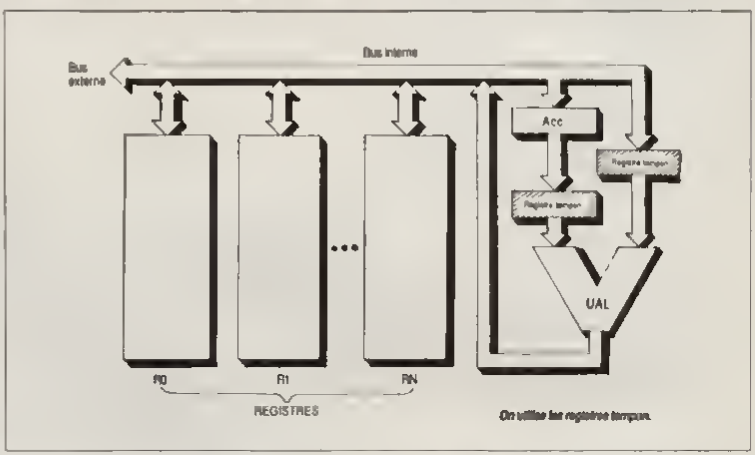
Double-bus et triple-bus

Comme son nom l'indique, un système double-bus fait intervenir deux bus - logique, non ?? Un exemple en est donné sur la figure suivante où un bus unique dit bus source (bus S) est relié aux deux entrées de l'UAL et où un autre bus, dit bus résultat (bus D), relie l'UAL aux registres.

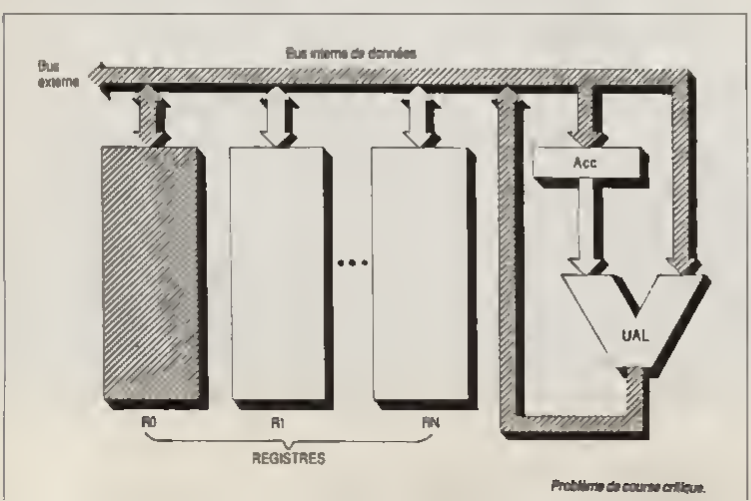
Une structure triple-bus garantit au système une performance optimale. Dans une telle architecture, on trouve deux bus d'entrée, dits bus A et bus B. Le bus A est connecté à l'entrée droite de l'UAL, alors que le bus B est relié à son entrée gauche. De cette manière, ces deux entrées pourront être sélectionnées simultanément et ne nécessiteront pas de registres (quoique des tampons puissent y être prévus à d'autres fins). En outre, les résultats en provenance de l'UAL pourront être déposés sur le bus D indépendamment des deux bus sources. Cependant, si on doit réinscrire le résultat de l'UAL dans l'un des registres sources, il faudra réaliser un tamponnement des données, soit sur le bus D, soit à l'intérieur même des registres, comme c'est le cas habituellement.

Voilà, nous venons de voir les différents types d'architecture de microprocesseur. Si vous tenez encore jusqu'à la quinzaine prochaine, nous aborderons plus précisément le fonctionnement interne du micropro.

Ciao bambini .



On utilise les registres tampons.



Problème de course critique.

TOP SECRET

JEUX OFFERTS PAR

MICRO PROSE
SOFTWARE

Alors les PCistes, STéniens et Amigers, on dort ? On n'envoie plus de solutions de derrière les écrans, on oublie trop souvent le formule consecrée : "Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et jure ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger." Et pourtant il y a toujoure d'enciens numeros de Micro News à gagner (pour les solutions courtes) ! Et plein de jeux pour les auteurs de romans-fleuves (dans ce cas, préciser la version désirée) ! Allez, rédigez lisiblement, sinon les *Super Mario Bros et Larry* le lézard vont vous tomber sur le paletot - je ne vous dis que ça ! A coups de *S.E.U.C.K.*, en plus...

NINTENDO

SUPER MARIO BROS 2

(envoye par Frederic Cetre)

MONDE 1

Niveau 1

Voici un raccourci après avoir grimpé en s'aidant du lierre le long de la rivière, il faut prendre de l'élan et sauter sur l'autre bord, puis partir vers la gauche Et pour tuer **Ostro** le lanceur d'œufs, lui balancer trois œufs.

Niveau 2

Afin de franchir ce stade, montez sur le tapis volant et allez à la droite de l'écran tout en descendant. Si vous voulez une clef, elle se trouve dans un vase

Niveau 3

Quand vous pénétrerez dans une salle où pend une chaîne, montez et cherchez la clef Pour abattre le monstre **Mouser** (la souris grise), 3 bombes suffisent. Attrapez les bombes et déposez-les à la droite de l'écran, sur la plate forme située le long des murs.

MONDE 2

Niveau 4

Creusez avec le bouton B dans la salle où il y a du sable

Niveau 5

Il est identique au 4 Descendez à droite - attention à Ostro qui lance des boules de feu Pour le tuer, restez sur le rebord et lorsqu'il balance un œuf, faites tomber Mario dessus et remontez sur le rebord Quand Ostro avance à droite de vos signes de vie, sautez sur place en projetant l'œuf et répétez l'opération 3 fois

Niveau 6

Pour atteindre la première porte en haut à droite, il faut bondir sur un ennemi volant et sauter de nouveau sur les hauteurs Si vous voulez obtenir une clef, même procédé qu'aux niveaux 4 et 5 Le monstre **Triclyde** sera éliminé promptement à l'aide de 3 champignons-rochers balancés à partir de la plate-forme

MONDE 3

Niveau 7

Après avoir franchi la première porte, laissez-vous tomber le long de la chute d'eau tout en restant au centre de l'écran La potion se trouve à la dixième racine Allez vers le vase, placez-vous en sous-espace avec la potion et entrez dans le vase - c'est une **Warp Zone** pour le monde 5 Ceux qui veulent continuer doivent circuler de nuage en nuage, monter sur le tapis volant et se déplacer à la verticale sans perdre de temps. Abattez Ostro comme d'habitude en lui jetant trois œufs, tout en faisant gaffe aux boules de feu

Niveau 8

Les souterrains à l'étage du dessus se trouvent 3 racines Prenez celle de gauche - c'est une bombe ! Dépêchez-vous et placez-la en bas contre le mur (refaire la même chose pour le mur suivant) Agissez avec Ostro comme au niveau 7

Niveau 9

Pour simplifier le parcours, empruntez la porte qui est juste avant celle qui ferme à clef Attrapez le petit monstre noir sautillant et emmenez-le avec vous jusqu'à un grand mur. Posez-le par terre et montez dessus - puis prenez votre élan et sautez sur le mur Mouser la souris verte sera mise hors d'état de nuire comme au niveau 3, mais cette fois avec cinq bombes.

MONDE 4

Niveau 10

Quand vous arriverez en vue de l'escalier vert, emmenez avec vous un ennemi pour vous protéger des autobombes, tout simplement en le projetant dessus

Niveau 11

Franchissez l'obstacle constitué par les baleines en n'hésitant pas à marcher sur leur jet d'eau La potion magique se trouve sur le troisième îlot (le plus élevé) Emportez-le jusqu'au vase et pénétrez grâce à elle dans le sous-espace Il y a alors une Warp Zone pour le monde 6 Si vous continuez après avoir pris la fusée, vous débouchez dans un tunnel au sol parsemé de pics Enlevez tout d'abord le monstre qui s'étale sur l'autobombe, prenez la potion magique, puis montez vous-même sur l'autobombe Après avoir traversé le tunnel, lancez la potion Pour tuer Ostro, employez les mêmes procédés qu'au niveau 7 mais faites attention le sol glisse

Niveau 12

Comme vous pouvez le remarquer, ceci est un cul-de-sac, alors rusez bien. Ne tuez pas Ostro, placez-vous du côté de la mer et au moment où il lance un œuf, montez sur l'œuf et laissez vous emporter. Après avoir monté les étages de glace et être passé par la porte, montez sur le premier ennemi pour pouvoir redescendre. Une fois que vous avez la clef, continuez à descendre, du côté gauche de l'écran. Le monstre **Fruguy** pour le tuer, lancez-lui deux champignons-rochers, il se divisera alors en petites boules de feu - pour les éliminer, balancez-leur des champignons-rochers des hauteurs avoisinantes (attendre que les boules soient regroupées)

MONDE 5

Niveau 13

Franchissez les rivières en n'hésitant pas à sauter sur les ennemis marins. Abattez Ostro en lui jetant des champignons-rochers par trois fois.

Niveau 14

Montez sur la bobombe, puis sautez sur la plate-forme qui se trouve au-dessus de l'échelle. Emparez-vous de la potion et une fois en sous-espace, rentrez dans le vase - c'est une Warp Zone pour le monde 7. Si vous continuez l'action, servez-vous des bobombes pour faire des trous dans certains murs. Afin de franchir la région, grimpez sur le tapis volant et allez à droite. Supprimez Ostro comme au niveau 7. Pour tuer le monstre Clawgrip relancez-lui cinq rochers (ne les prenez que quand ils se trouvent au sol), mais dépêchez-vous car rapidement ceux-ci tombent dans un trou, qu'il faudra franchir - lancez des rochers et répetez l'opération.

MONDE 6

Niveau 16

Dans la salle des vases, la clef se trouve dans le seizième vase. Ostro ne projette que du feu - il faut le tuer avec un champignon-rocher (trois fois).

Niveau 17

Attention, ce niveau va réclamer de très bons réflexes. Ramassez pour commencer le légume, puis sautez sur **Albatros** (le premier qui part du côté gauche de l'écran). En évitant les ennemis, prenez soin de toujours retomber sur Albatros.

Après avoir tué la fleur cracheuse de feu avec le légume, remontez sur Albatros et accroupissez-vous pour reprendre de l'élan. Ensuite sautez sur la grande falaise. Ostro se fait avoir comme au niveau 16.

Niveau 18

Ostro comme d'habitude. Vous aurez Tnclyde en lui lançant trois champignons-rochers. Pour vous reposer, placez-vous au bord du trou, il ne pourra pas vous toucher.

MONDE 7

Niveau 19

En arrivant à une maisonnette, il vous semblera que vous ne pouvez pas aller plus loin. Montez alors sur le dos d'un Albatros, qui vous emmenera à gauche du début du parcours où vous trouverez une racine-fusée. Ostro comme au niveau 13.

Niveau 20

Quand vous aurez ramassé l'œuf de cristal, reculez vite et allez chercher des champignons-rochers, car la porte en forme de tête d'aigle va attaquer (il faut la toucher trois fois). Attention au monstre **Wart** - le cracheur de bulles ! Il est facile de le tuer, il suffit de lui lancer des légumes dans la bouche. Un petit conseil en passant : lancez les légumes un peu avant qu'il n'ouvre la bouche - comme cela il sera dans l'impossibilité de cracher ses bulles (il faut le toucher 6 ou 7 fois). Il ne vous reste plus qu'à admirer le génie de Nintendo.

JEU OFFERT PAR BANDAI NINTENDO

AMIGA

SHADOW OF THE BEAST

(envoyé par Alexandre Lemois)

Introduction

Au départ du jeu, allez vers la gauche. Dès qu'un rocher apparaît à l'écran derrière vous, retournez-vous puis donnez un coup de poing - même chose avec la chauve-souris, sauf qu'il est inutile de faire volte-face. Il y aura encore un rocher et deux chauves-souris. Après ces dernières, vous vous retrouverez face à deux tiges fixées au sol : sautez pour les éviter, c'est un piège à loups ! entrez ensuite dans l'arbre.

Niveau 1

Allez vers la droite. Une boule de feu va surgir : sautez quand elle va se trouver à 1 mètre derrière vous, puis descendez par l'échelle. Restez immobile et tuez l'insecte d'un seul coup. Continuez à descendre et avancez, tuez les cafards verts en vous baissant et en les frappant avant qu'ils ne le fassent (toujours en avançant !). Prenez l'échelle de gauche et descendez, passez en courant sur le pont, puis descendez toujours. Eliminez les monstres quand ils placent leurs armes en arrière et pensez toujours à avancer. Echelle de droite, prenez celle qui mène en bas et arrêtez-vous au premier niveau. Allez vers la gauche et employez le même principe que pour les monstres : sautez au dernier moment et emparez-vous de la clef. Laissez-vous tomber à droite dans le ravin. Encore à droite, prenez la fiole, sautez par-dessus les serpents, remontez tout en haut par le chemin que vous aviez emprunté auparavant et prenez l'échelle de gauche. A gauche toujours, approchez-vous de la boule et détruisez-la en frappant dessus quand il n'y a pas de flammes et repartez vers la droite. La boule vous a procuré un pouvoir (appuyez sur votre bouton pour savoir lequel !). Prenez place sur la machine pour être téléportransporté, montez puis allez vers la droite. Si vous voulez anéantir le crâne, tirez dessus sans interruption - surtout ne pas entrer en contact direct avec lui. Quand il recule vous avancez, quand il avance vous reculez et faites très attention car il va se rapprocher de plus en plus à droite, gaffe également aux pics. Ensuite montez, puis direction la gauche. Mettez la manette vers le bas. Montez, à droite et détruisez le bidon (+ 4). A gauche, passez entre chaque œil quand il se trouve en haut, prenez la clef de gauche puis retournez vers la droite et redescendez tout en bas. A droite, montez, encore à droite et descendez. Baissez-vous pour éviter les boules de feu des dragons. A gauche et même principe que pour les yeux. Descendez et sautez pour passer la larve. Descendez toujours et à droite (attention aux têtes de morts). Encore à droite, prenez la fiole. Descente à gauche. Evitez les œufs de l'insecte en vous plaçant entre les boules de feu en sautant. Descendez, puis à gauche. Montez, prenez la fiole, puis descendez en bas de l'échelle. Passez les réacteurs en courant et détruisez les serpents à l'aide de vos poings et le monstre en évitant les pics et les flammes pour survivre. Enfin allez à droite pour monter à l'intérieur du puits.

Niveau 2

A droite, tuez le monstre avec un seul coup. Encore à droite, détruisez les amas de pierres (+ 2 à chaque fois). Attention aux pics et détruisez la statue au moyen de cinq coups puis l'alien avec un seul. Bien faire gaffe aux pics, qui deviennent de plus en plus gros. On ne peut pas anéantir les yeux (quand ils sont à leur taille maximale, on reçoit un coup) et il faut faire fissa. A droite, pour éviter la bombe que va lancer l'oiseau, il faut s'arrêter dès qu'il apparaît. A droite. Méfiez-vous des mains : elles sont très dangereuses par leur taille. A droite toujours - quand vous arrivez à la porte, ne l'utilisez pas, dirigez-vous vers la droite et munissez-vous de la torche en sautant, puis retournez vers la porte et entrez.

Niveau 3

A gauche et montez. Allez ensuite à droite et faites attention aux mines que lance le jet (celles qui explosent une seconde après avoir touché le sol). Descendez et montez à l'autre échelle. A gauche. Attention aux épées qui viennent du haut, elles sont invulnérables. Détruisez sans hésiter les coffres en prenant

MICRO PROSE
SIMULATION SOFTWARE

soin d'éviter les couteaux que balancent les mecs des trappes en sautant. Et quand vous arrivez dans la salle où sevit une bestiole qui marche au plafond, allez à droite, puis après votre deuxième chute, vers la gauche. Les araignées du pont sont invulnérables, allez vers la gauche puis descendez en prenant garde aux décapités (frappez-les avant qu'ils ne touchent le sol car ils sont assez gros). Descendez et à gauche, faites péter le coffre, ce qui vous permettra d'avoir un canon laser. Allez ensuite vers la droite jusqu'à une porte électrique, baissez-vous devant la machine et appuyez sur votre bouton plusieurs fois, dès que le rayon disparaît, passez puis montez. A droite, puis descendez détruire le dragon en vous plaquant contre lui et en évitant uniquement les tirs de la tête du bas - tout en tirant sur la pastille rouge à droite. Poursuivez votre chemin quand il aura rendu l'âme.

Niveau 4

Le principe est sensiblement le même que dans les niveaux précédents, sauf qu'il est nécessaire d'adopter la ligne droite en permanence. Le monstre de fin de niveau est assez coriace à tuer : pour l'abattre il faut s'approcher tout près et tirer sur les deux têtes qui arrosent (une fois sur deux) tout en évitant le contact avec l'œil. Cette bête est vaincue quand les deux têtes sont mortes.

Niveau 5

Ne pas détruire la deuxième et la cinquième tombe : la deuxième fait perdre deux vies, et la cinquième fait surgir un fantôme. Pour tuer les squelettes, agir comme vous l'avez fait avec les monstres (une seule différence : ils sont plus nombreux). A un moment des grilles vont jaillir de terre, il faudra les franchir en courant afin de réduire le danger au minimum. Le monstre final est le plus dur, vous serez dans l'obligation de frapper sa corne tout en essayant d'éviter l'énorme masse qui risque de vous tomber dessus. En cas de réussite, end of the game !

PC

LEISURE SUIT LARRY 3 (suite)

(envoyé par Laurent Perrin)

Sortez de l'agence puis revenez prendre votre acte. Retournez alors voir Cherry Tart, elle vous remerciera pour toute cette gentillesse - c'est automatique. Ouand vous vous retrouverez sur la scène : dansez ! Cela vous rapportera 500 dollars (juste de quoi payer le divorce). Rendez-vous alors chez l'avocat, mais allez-y avec la tenue de Cherri (Suzi appréciera d'autant plus), demandez votre décret de divorce et lisez-le soigneusement - Suzi y a oublié la carte magnétique qui sert à entrer dans un club de cultunsme, le *Fat City* (la pub est à la page 23 du manuel). Redirigez vos pas vers la belle Chern Tart (Open door - Wear suit). Puis allez trois fois à l'est vers la salle du piano. Passionate Patti y est en personne (Sit - Look girl - Kiss girl), remettez-lui votre décret de divorce et demandez-lui un rendez-vous (Ask date). Pas de chance, elle vous trouvera trop maigre pour elle, il va donc falloir aller se muscler au *Fat City*, passez par la plage pour prendre la serviette que Tawni a oubliée (Get towel).

Une fois que vous êtes dans la baleine bleue, ouvrez la porte du fond (Use keycard), regardez la fille (Bambi) qui tourne une vidéo (Ask a work out), sortez et ouvrez la porte de gauche. Retournez la carte (Turn card), Suzi y a noté son numéro de vestiaire (le 69) et trois noms de magasins qui se trouvent sur l'île : il sera nécessaire d'utiliser une fois de plus le manuel, et de chercher sur quelles pages sont nomenclaturées ces boîtes - cela fournit les trois chiffres qui permettent d'ouvrir le casier de Suzi. Cherchez-le : il est situé au fond à gauche, ouvrez-la (Open locker), mettrez le survêtement (Wear sweats) et fermez le casier. Utilisez la porte de droite et amusez-vous sur les quatre machines jusqu'à ce que l'on vous dise d'arrêter - vous en sortirez tout transformé ! Retournez au vestiaire (Open locker - Wear towel - Close locker) et allez donc prendre une douche (c'est la porte de gauche). Une fois dedans dirigez-vous en haut de l'écran et tournez le robinet (Turn faucet on), utilisez le savon (Use soap), puis fermez l'eau et revenez au vestiaire. Avant de remettre votre costume, vous devez vous essuyer (Use towel) et utiliser le déodorant (Use deodorant), enfin endosser votre beau costume (Wear suit).

Encore trois déplacements : allez à l'endroit où vous avez coupé de l'herbe pour tisser une jupe, à gauche dans la montagne se trouve une grotte - entrez dedans pour y cueillir des fleurs (du côté gauche ensoleillé) et composez un collier (Make a lei). Retournez au piano pour Patti, donnez-lui le collier et réclamez-lui un rendez-vous (Ask date). Tout marche bien, mais il faudra lui rapporter une bouteille de vin si on veut la faire craquer pour de bon. On peut trouver cette bouteille à la *Comedy Hunt* (la pub est à la page 8 du manuel). Dans la *Comedy Hunt*, discutez avec les deux types qui sont assis à la table de gauche (ce sont les auteurs du jeu), puis allez à la table du centre et prenez la bouteille (Get bottle). Paul-Paul arrive alors avec ses blagues nulles, mais il faut toutes les écouter (car les points sont à la fin). Retournez au casino, utilisez l'ascenseur (Push) et allez au neuvième étage (Push nine). Une fois arrivé dans la suite de Patti, il faut se mettre près du lit et taper GO TO BED (enfin...). Tout est automatique et dure un bon bout de temps. Tout se passe bien, mais cette idiote de Patti s'endort tout en parlant... *(A suivre)*

MICRO PROSE
SIMULATION

ST/AMIGA

TRUCS POUR S.E.U.C.K.

(envoyé par Palace Software)

EDITION DE SPRITES

1/ Toujours faire la couleur 0 (la couleur invisible) la plus proche possible de la couleur dominante du fond du jeu en cours de programmation.

2/ Choisissez une variété de couleurs riche en teintes claires et sombres et essayez d'avoir deux couleurs de différente luminosité mais similaires - de façon à obtenir des effets ombreux plus réalistes (toutes les ombres ne sont pas forcément noires). Ces conseils sont bien utilisés dans *Psychoblast*, où le fond et les sprites sont respectivement composés de huit teintes de bleu et de sept teintes de rouge.

3/ Laissez toujours le sprite 0 vide car vous aurez sans doute besoin d'un sprite vide à un moment ou un autre du jeu.

4/ Enlever deux des ombres RGB d'une couleur équivaut à additionner la troisième. Additionner ou enlever des quantités égales de ces trois couleurs éclaircira ou assombrira le ton original comme si du noir ou du blanc avaient été ajoutés.

5/ Comme dans les trois démos, il est pratique d'utiliser l'option "copie". Vous avez le premier sprite pour première image de l'animation d'un objet. Si vous copiez ce sprite sur une position adjacente non occupée il sera plus facile de réaliser la seconde image de l'animation et de la comparer à la première. Vous pouvez ensuite copier la seconde à l'emplacement de la troisième et ainsi de suite.

6/ Assurez-vous que vos sprites tournent bien en boucle. Par exemple pour une marche en trois images, le pied gauche s'avance, puis les deux pieds se retrouvent au même niveau, ensuite le pied droit avance et enfin les deux pieds s'alignant de nouveau. Surtout, ne gaspillez pas de sprites pour des animations inutiles. Les sprites qui se suivent doivent se ressembler car ils doivent se succéder le plus fluidement possible.

7/ L'ombre sur les sprites leur donne beaucoup plus de relief. Remarquez le grand nombre d'ombres noires sur beaucoup de sprites dans tous les jeux. Ces ombres sont obtenues en copiant les contours de l'objet rouge et en le décalant selon n'importe quel angle à côté de l'objet. La forme obtenue se remplit ensuite avec la couleur de votre choix - le noir en l'occurrence. Toutes les ombres d'un jeu doivent être décalées suivant le même angle, qu'il s'agisse des sprites ou des

décors du fond, de façon à donner l'apparence d'une seule source de lumière : le soleil en général.

C'est une erreur de mettre une ombre invariable sur un objet (Object) qui est censé voyager à différentes altitudes. Il est possible de donner l'illusion d'un objet voyageant dans l'air en dessinant les ombres loin devant l'objet (exemple : le poisson de *Blood & Bullets*). Ceci n'est bien entendu possible que si le jeu est vu du dessus - ou de trois quarts.

8/ Lorsque vous concevez un sprite, pensez à la direction dans laquelle il devra se déplacer. Vous ne pourrez pas faire un objet multidirectionnel avec un composé d'images représentant un homme qui ne fait qu'avancer et reculer.

9/ N'oubliez pas de placer des reflets lumineux sur vos sprites en fonction de la source de lumière choisie.

EDITION D'OBJETS

1/ Sachez faire la différence entre les trois types d'objets qui existent.

Les objets animés (Animating Objects) font défiler une série d'images en boucle et lorsque c'est terminé retournent à la première image et recommencent tout dans un mouvement perpétuel. Les objets directionnels (Directional Objects) sont animés différemment selon la direction suivant laquelle ils se déplacent. Lorsqu'ils ne bougent pas mais restent immobiles, ils s'animent avec les deux images centrales des objets directionnels figurant sur l'écran. Les objets directionnels fixes (Directional Hold Objects) restent orientés toujours dans la dernière direction reçue même quand le joystick se retrouve centre (c'est le cas du soldat de *Blood & Bullets*).

2/ Faites varier la vitesse d'animation d'un objet jusqu'à ce que vous trouviez celle qui lui convient le mieux. L'apparence des objets peut être affectée par une vitesse d'animation inadaptée.

3/ Souvenez-vous que, quel que soit l'objet, il ne se déplacera pas sur l'écran tant que vous ne l'aurez pas intégré dans la section vagues d'attaque (Attack Waves).

4/ Ne voyez pas les objets seulement comme des ennemis, des explosions de balles ou des obstacles au contact mortel, non ! Ils peuvent aussi se transformer en un élément du décor - qu'il tire ou non. *Paperboy* illustre parfaitement ce principe. Imaginez des balles à la place des journaux, des ennemis à la place des boîtes aux lettres et des explosions remplacées par le remplissage de ces dernières. La balle/journal disparaît après l'impact et vous obtenez un journal jeté dans une boîte aux lettres.

Le poisson de *Blood & Bullets*, par exemple, est un élément de décoration et non un ennemi. Dans ce jeu, les médicaments peuvent disparaître comme les adversaires, mais tout ce que vous avez à faire est de passer dessus pour les ramasser. Ils ne peuvent pas vous tuer. Le secret réside dans une utilisation ingénieuse des routines de collision.

5/ Donnez à vos ennemis une puissance de feu (Fire Rate) raisonnable, sinon l'écran sera couvert de balles avant que vous n'ayez le temps de bouger. Souvenez-vous qu'un ennemi qui se déplace vite en tirant peu de balles peut être aussi dangereux qu'un ennemi qui bouge lentement mais qui tire sans arrêt.

6/ Evitez d'avoir trop de monstres rapides tirant des balles lentes ou vous finirez noyé au milieu d'un océan de projectiles.

7/ Assurez-vous que la direction du tir correspond à l'objet concerné. Imaginez le vaisseau largueur de larmes de *Slap & Tickle* tirant constamment en direction du Nord-Ouest. Ne serait-ce pas fameux ?

(A suivre)

ST

DOUBLE DRAGON 2
The Revenge

(envoyé par Jeremy Tallon)

Etape 1

Lorsque les deux premiers guerriers arrivent, reculez-vous et balancez des coups de pied en sautant. Quand vous parviendrez au premier hélicoptère, des guerriers rouges arriveront - il faut vous en débarrasser à coups de poing. Au bout d'un certain temps, une femme survient : donnez-lui des coups de coude et ramassez sa chaîne. Au premier bâtiment, encore deux guerriers rouges qui se pointent, tuez-les à coups de chaîne, puis montez à l'échelle pour vous en débarrasser aussi. Un géant va arriver, balancez-lui une manchette et achevez-le en le boxant. Une bonne femme ramène encore sa fraise, butez-la en le frisant. Ramassez le fouet, avancez puis reculez - cela vous permettra de tuer vos adversaires. Maintenant prudence, le gros est balaise : ne cherchez pas le corps-à-corps, frappez-le à coups de chaîne.

Etape 2

Attention, dès le début, un géant se présente à l'écran, il faut descendre et lui donner un coup de pied retourné, ensuite finissez-le avec les poings. Lorsque deux femelles arrivent, faites gaffe aux grenades, tuez ces deux enragées à coups de poing, puis le guerrier rouge. Ramassez la boule que vous propulserez sur le guerrier blanc - il chutera. Montez sur la plate-forme et sautez sur le second étage, tuez les blancs à coups de poing puis descendez dans le coin : le mec et la nana vont tomber. Grimpez ensuite sur la dernière plate-forme, planquez-vous et attendez la première fournée avec vos poings ainsi que la deuxième. Quand le gros se redine, assaisonnez-le avec des manchettes et quelques directs.

Etape 3

A l'arrivée des deux premiers adversaires, coups de poing. Pour les deux rouges, comme bon vous semble, puis sautez sans cesse pour tuer et éviter les ennemis - tous armés de couteaux. Lorsque le dernier récalcitrant est mort, ne ramassez pas la pelle, continuez votre chemin en évitant les couteaux. Tuez tous les opposants à coups de poing. Faites maintenant attention à la pelleteuse ; attendez qu'elle soit passée et sautez sans vous arrêter pour aller de l'autre côté. Un ennemi qui est pratiquement votre sosie va se pointer, tuez-le, toujours à coups de poing - les sept autres idem. Ensuite apparaît une chaîne, ramassez-la ; deux types qui ressemblent à Billy s'amènent, pas de pitié, destroyez-les en les cinglant de votre fouet. Deux obèses en rajoutent, utilisez donc la même technique que précédemment.

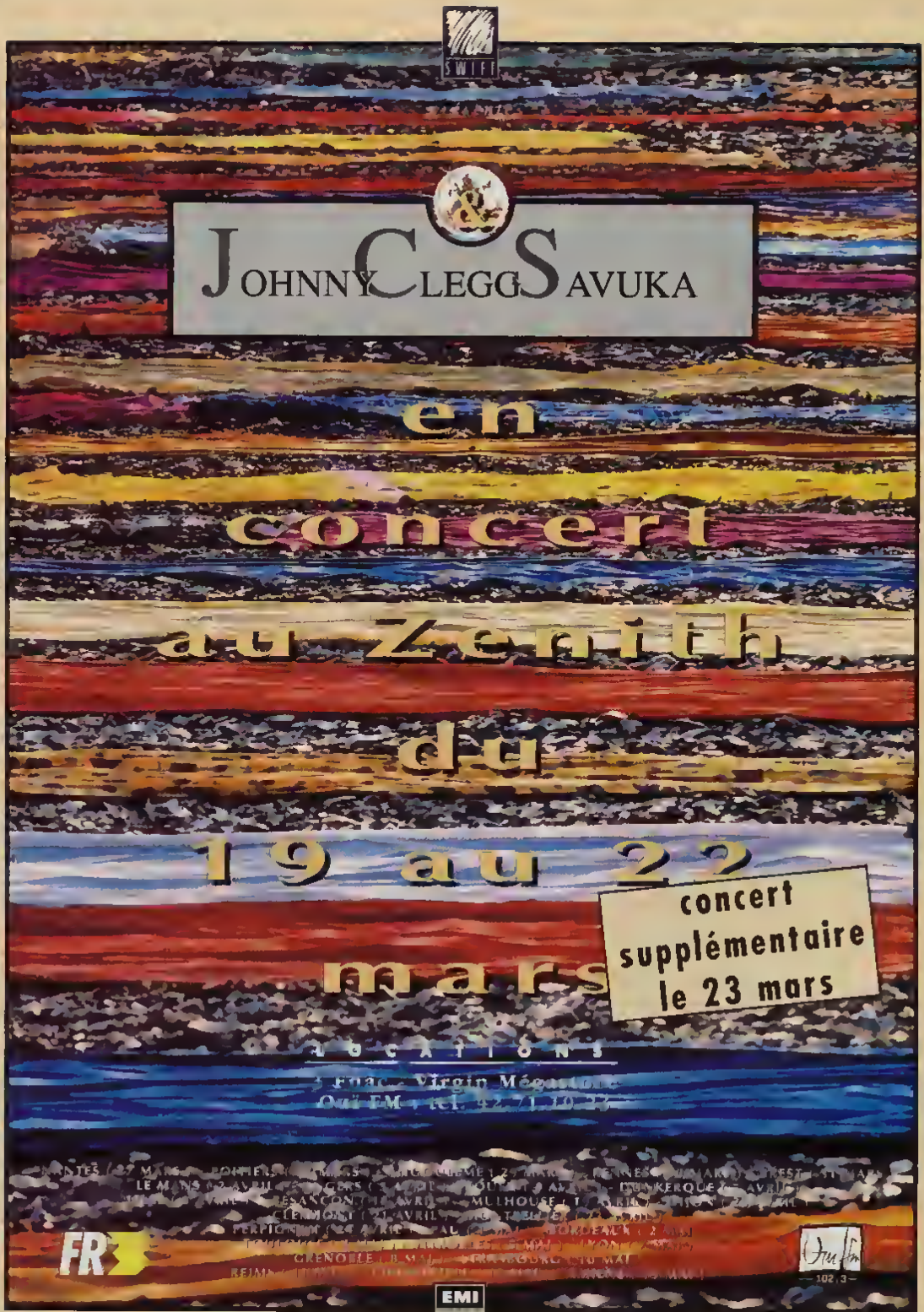
Etape 4

Anéantissez le premier gros à coups de poing, ainsi que le second arrivé peu après un guerrier vert, tuez-le en appuyant le plus rapidement possible sur le bouton **FEU** (coup de poing).

Etape 5

Tuez le premier géant de vos énormes poings, puis avancez jusqu'à que vos trois ennemis apparaissent. Reculez de quelques pas et sautez dans le tas, une fois par terre reculez à nouveau et achevez-les à coups de poing. Ensuite avancez : vous apercevrez des boules. Collez-vous à la paroi et passez, mais attention aux pylônes qui sortent des murs. Descendez l'échelle : deux blancs vous attendent - foutez-les en l'air comme vous voulez. Maintenant ça devient balaise, deux gros sortent des murs. Adoptez une solution radicale : sautez dans le tas. Une fois le plus gros de ces porcs anéanti, arrive un géant, tuez-le à coups de poing, ainsi que le prochain et son acolyte verdâtre. Un vert et un guerrier surviennent, entamez-les de vos poings ensanglantés, jusqu'à ce que le mec à la mitraillette se pointe (ce n'est pas un inconnu). Maintenant donnez des coups en sautant, le rouge armé est très solide ! Supprimez définitivement les deux âmes de Billy et de Jimmy à coups de pied en sautant. The end !

MICRO PROSE



NOUVEL ALBUM "CRUEL CRAZY BEAUTIFUL WORLD" *disponible en LP, K7 et CD*

MEGAMORPHOSES

Changer de peau, c'est changer de vie : le *Cyberspace* crée une *Civilisation* où règne le *Rolemaster*... A vos fantasmes !

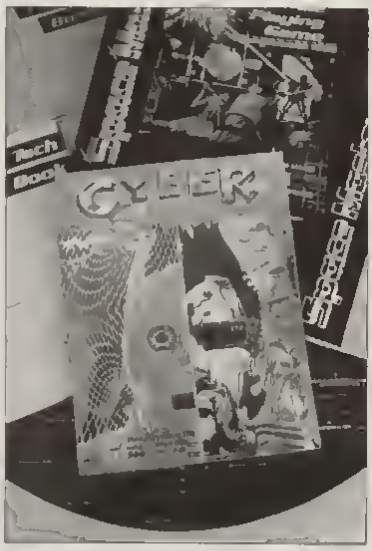
ÉCHELLE DES DIFFICULTÉS (DE 1 À 10)

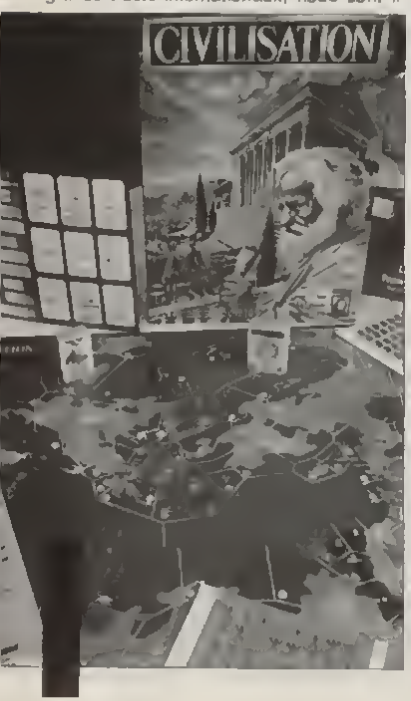
Plus le jeu est compliqué, plus le chiffre est élevé. Exemples : 1 = je sais lire ; 3 = j'ai déjà joué au Monopoly ; 5 = j'ai joué deux à trois fois à un jeu de plateau ; 7 = je joue régulièrement à ce type de jeu ; 10 = jeu difficile même pour un spécialiste.

CYBERSPACE
(I.C.E./jeu de rôle)

A l'heure de la mode "cyber", tous les éditeurs de jeux de rôle ou presque apportent leur contribution à cette vague déferlante I C E , le célèbre éditeur de *Rolemaster*, ne faillit pas à la règle et vient d'éditer *Cyberspace* Fonctionnant selon les mêmes règles que le premier cité et compatible avec *Spacemaster*, c'est sans doute le meilleur du genre Le système de jeu, certes assez complique, fonctionne cependant trés bien il propose environ 250 greffes cybernétiques, un systeme de Netrunning original et des régles de compétence et de combat finement rodees La trame defond est établie d'abord par une chronologie des événements mondiaux, depeints avec un maximum de crédibilité Les CORPS elles-mêmes, ces grands trusts internationaux, nous sont livrées par le menu nationalité, puissance effective, secteurs d'activités etc Pour toute personne que l'anglais ne rebute pas trop et qui connait déjà un peu les jeux de rôle, *Cyberspace* s'impose comme incontournable

Pour 2 à 8 joueurs à partir de 14 ans Prix 165 F, difficulte 7, temps de jeu de 4 à 8 heures





CIVILISATION
(Jeux Descartes/jeu de plateau)

Ce jeu qui fut un succes de la gamme Avalon Hill est enfin sorti en français Alliant stratégie, économie et diplomatie, il vous invite a guider un peuple sur le chemin ardu qui mene a la civilisation A cette fin, vos pions "population" vont tout d'abord se reproduire , ils construiront ensuite des villes, acquerront des matières premières, procèderont enfin à des echanges commerciaux et développeront de nouvelles connaissances en matiere d'agriculture, d'architecture, de legislation et de règime democratique Il ne faut pas oublier les crues, tremblements de terre et autres guerres civiles qui égaieront le jeu ! Dans *Civilisation*, on n'est finalement guère agressif : on ne se combat qu'en cas de force majeure, lorsque le territoire ne fournit plus l'indispensable subsistance Vous traverserez les âges (de - 8000 à - 250) et manipulerez le destin des Africains, des Babyloniens, des Thraces, des Egyptiens etc

Pour 4 a 7 joueurs à partir de 14 ans Prix 320 F, difficulté : de 3 à 6, temps de jeu de 3 à 6 heures

ROLEMASTER
(Hexagonal-I C E /jeu de rôle)

A la fin de l'année 89, grand évenement *Rolemaster* déboulait en français ! Ce système de jeu est sans doute, malgre sa complexite, le meilleur qui ait jamais été conçu Vous pourrez vous replonger dans les ambiances de *War in Middle Earth*, *Pool of Radiance*, *Dungeon Master* ou en creer de nombreuses autres, 20 professions, une dizaine de races différentes, une soixantaine de compétences - et bénéficier d'un réalisme de combat vous fournissent même un descriptif de l'effet de votre coup -, profiter de 2000 sorts, et d'une vingtaine d'armes différentes ! Composé de trois livres : le Livre de la Magie, le Livre des Combats et le Livre des Personnages - le tout regroupé dans une seule et unique boite - *Rolemaster* met votre imagination, rien que votre imagination, au pouvoir ! (Il s'agit de la nouvelle version, sortie aux Etats-Unis il y e peu, traduite en français)

Pour 3 à 8 joueurs à partir de 14 ans Prix environ 320 F, difficulté . 7, temps de jeu 4 à 8 heures

Olivier Noël

VOUS DÉCOUVREZ D'ÎLE EN ÎLE DANS LE JEU D'ARCADE DE TAITO!

ENFILEZ VOUS CHAUSSURES MAGIQUES.

ENTRAINEZ VOUS À LANCER DES ARCS-EN-CIEL ET AVENTUREZ VOUS DANS

L'ÎLE DE DOH.

ATTAQUEZ DOH, ALORS QU'IL VOUS ATTAQUE À GRANDS COUPS DE MITRAILLETTES. VOUS FERIEZ MIEUX D'ÊTRE

RAPIDE... L'EAU MONTE!

IL N'Y A PEUT-ÊTRE QU'UN SEUL MOYEN DE VAINCRE LES CRÉATURES VICIEUSES DE

L'ÎLE DES INSECTES:

TROUVER LA COUPE DE LA DESTRUCTION ... IL FAUDRA QUE VOUS SOYEZ VRAIMENT HABILE AVEC VOS ARCS-EN-CIEL POUR SURMONTER LES

TERRIBLES COCCINELLES,

LES ARAIGNÉES, LES CHENILLES ET... LA RUCHE TOUTE ENTIÈRE!

OH, NON,

SI SEULEMENT JE POUVAIS RETOURNER POUR LES ABEILLES! ELLES SONT JUSTE DE PETITS MONSTRES BOURDONNANTS COMPARÉES À CES TANKS, CES AVIONS ET HÉLICOS SUR

L'ÎLE DES COMBATS.

OUI, IL EST TEMPS DE BATTRE CES GARS À LEUR PROPRE JEU ET DE DÉCOLLER ... MAIS COMMENT FAIRE

POUR VOLER? PROCHAIN ARRÊT-

L'ÎLE DES MONSTRES-

DÉCOUVREZ VOUS-MÊME CE QUI SE PASSE QUAND DES FANTÔMES DES DIEUX, DES SQUELETTES ET DES VAMPIRES VOUS INVITENT À DÎNER. IL EST TEMPS DE REPRENDRE LA FOUT!

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE
TEL: (1) 43350675

UN JEU ORIGINAL QUI VOUS PROPOSE **7** NIVEAUX À VISITER REPRODUISANT FIDÈLEMENT LE "FUN" ET L'INCROYABLE JOUABILITÉ DU HIT D'ARCADE.

...ELLE... ELLE EST ÉNORME ! JE NE POURRAI JAMAIS C'EST IMPOSSIBLE...
... FABULATIONS OU PAS L'ÉPHEBIR SERAIT ÉGALEMENT L'ULTIME CHANCE DE SALUT POUR LA MÉMOIRE DES LOUPS D'ÖZ...
TAJOOL ! TAJOOL ! NE TE LAISSE PAS IMPRESSIONNER TRANCHE SEULEMENT LE DARD !
HÉ ! MAIS QUE FAIS-TU ? NE T'APPROCHE PAS FRÈRE TU HEÉÉ ?!...
SACRILÉGE ! UN ETRANGER ! SACRILÉGE ! SACRILÉGE !!!
HA ! HA ! HA ! MAUDITE POINTE, TU BRULES ENCORE MAIS JE TE TIENS...
FURUAN QU'EST-CE QUE TU FICHES ? IL EST TEMPS DE DEGUERPIR LE TEMPLE VA EXPLOSER !
...HA ! HA ! HA ! J'AI... NOUS AVONS RÉUSSI ELUON... AVEC EN PRIME UNE BELLE PANIQUE CHEZ LES MULTINS
...ÇA RISQUE DE NE PAS DURER ! VITE, PAR LA ROTONDE AVANT QU'ILS NE SE RESSAIS ?!
RRRRR
UN... TAAL LURO ?!
ICI ?!... VIBRE SANG CETTE FOIS C'EST FOUTU !
A suivre.

HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L' ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

Bon de commande a retourner à Micro News, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre

Nom ..... Veuillez m'envoyer ... exemplaire (s) de votre hors-série Sega au prix unitaire de 25 F + participation aux frais de port 5 F

Adresse ..... Ville .....

Tél ..... Age .....

Reglement je joins
☐ cheque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

L'ABONNEMENT MUSCLÉ A MICRO NEWS

DEUX FORMULES AU CHOIX

1 an de lecture entiévréa, 22 numéros aussi beaux que délirants (dont 1 numéro double) pour seulement 285 F ! (Vous économisez 4 numéros)

Abonnement de 6 mois : 11 numéros pour 149 F.

CADEAU

Chaque mois, deux nouveaux abonnés tirés au sort gagnent chacun un Super System Sega comprenant la console Master System, le pistolet Light Phaser, les lunettes 3D, le jeu *Missile Defense 3D*.

☐ Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 285 F.
☐ Je m'abonne pour six mois et je joins un chèque de 149 F.
A retourner à MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92 000 Nanterre

Nom :.....Prenom :.....
Adresse : .....
Ville :.....Code postal : .....
Type de machine possédée : .....Age : .....

ETRANGER
ET DOM-TOM
1 an = + 95 F
6 mois = + 50 F

P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **Atari 520 STF** double face + souris + joystick + boite de rangement + nombreux jeux nouveaux + manuel Basic Prix intéressant Olivier Dutray Tél (1) 69 01 37 69 après 17 h

Vds news sur **C64** Fabrice Bajolais, 25 avenue des Chèvrefeuilles 93220 Gagny

Vds originaux pour **MSX 1 et 2** Liste gratuite sur demande Achete et echange également Megaclub MSX 108 rue Marceau 59280 Armentières

Vds **TO9 + moniteur couleur + imprimante 80 colonnes** + 1 joystick + nombreux jeux et educatifs (Bivouac Passagers du Vent 1 et 2) + nombreux livres et revues Prix 4500 F à débattre Florent Gambelle Tél (1) 48 90 57 59

Vds **imprimante Sony PRNC41 pour MSX** tres bon etat Prix 800 F Chàrche contacts MSX 2 sur Issy Johan Hartman Tél (1) 40 95 77 25

Vds jeux sur **Atari XL XE** (Kick Off Fantastic Soccer Speed Hawk Sling Shot etc) Liste sur demande Thierry Milood Tél (16) 38 86 67 20

Vds **CPC 6128** + joystick + 42 jeux et ensemble radio reveil-Tuner (TV sur moniteur couleur) Le tout en très bon état (1 an) Gregory Lassale Tél (1) 43 09 19 14

Vds **clavier CPC 6128** + de nombreux disks 1300 F Souris AMX 300 F Mensuels a 10 et 15 F + originaux de 50 à 100 F (Le Manoir Robocop) Patrick De Verteuil Tél (1) 42 09 24 67

Vds **TO8 + lecteur disquettes 3" 1/2** + tous les Theophile et Teo + 10 disks vierges Le tout pour 1000 F Wilfrid Moillard Tel (16) 88 36 64 27 après 19 h

Vds pour **TO8 et TO9** logiciels récents Cherche PIO 1 et le journaliste pour TO8D Cherche contacts Vincent Bouvier Tel (16)27 27 32 77 jours de repos scolaire

Vds pour **520 ST** Thunderblade 140 F Space Racer 100 F Arkanoid 100 F Super Hang-On 130 F Romain Vercelletto Tel (16) 97 52 02 13 le samedi ou le dimanche

Vds **console Sega** + 2 manettes + 18 jeux (Vigilante R Type Altered Beast) Valeur 4800 F Vendu 2500 F Alexandre Grosbois Tél (1) 39 79 25 01 le week-end

Vds **Atari 520 STF DF** sous garantie (fin juillet 91) + jeux oroginaux + Free Boot + revues + docs + boite de rangement Le tout en tres bon état 3000 F a debattre Vds également moniteur couleur à débattre Serge Leclerc Tél (1) 63 71 35 55

Vds **Atari 520 STF (double face) + moniteur couleur SC 1425** + joystick + 100 jeux (dernieres news) + logiciels Superbase Etat neuf Prix à débattre Franck Karaboghossian Tél (1) 46 45 75 46

Vds **CPC 6128 couleur** très bon état + très nombreux jeux + joystick Valeur réelle 6500 F Vendu 4000 F Julien Coridian Tél (1) 45 81 49 90

Vds **MSX 2 NMS 8250 + 2 lecteurs disquettes 3"1/2, 720 Ko + moniteur couleur + imprimante** + lecteur K7 + souris + Cheese 2 + jeux Tres bon état Prix 6000 F Moana Gauthier Tél (1) 42 57 69 36

Vds **C64 + 1541 + Oscar P6020** + joystick + environ 200 jeux (Microprose Soccer Altered Beast Ghostbusters 2 etc) Prix a dedattre Fackri Oudjana Tél (1) 45 23 49 10

Vds jeux **STF** Kick-Off Double Dragon 2 Tintin sur la Lune Ghostbuster 2 Dragon Spirit Vigilante Operation Wolf Prix 100 F pièce Vds d autres jeux Julien Dupasquier Tél (1) 78 33 01 36 après 19 h

Vds 4 jeux **Sega** Altered Beast Thunderbolt Rambo 3 Zaxxon 3D Prix 700 F Pas de vente séparée Jean-Louis Vahet Tel (16) 22 88 32.76 après 17 h 30

Vds **CPC 6128** + une centaine de jeux traitement de texte + une manette Le tout 2990 F Fabien Grilli Tél (1) 43 73 33 09

Vds **MSX 2 + Panasonic FSA1FX** + notices + docs + jeux Disponible de suite au plus offrant Alex Adam Tél (16) 35 74 14 54

Vds **lecteur 3"1/2 pour Amiga** excellent état garantie 6 mois 650 F Cherche lecteur pour MSX Laurent Marsan Tél (1) 43 74 49 75

Vds pour **MSX 2** Bilan + (logiciel de comptabilité + docs etc) Prix 490 F Recherche FM Pac pour pas trop cher Xavier ou Gérard Cohan Tél (16) 53 70 71 57

Vds **moniteur monochrome Philips** 500 F Lecteur disquettes Sony simple face 500 F Mag K7 150 F Vincent Jolivot Tél (1) 42 46 43 01 bureau ou (16) 44 76 75 95 le week end

Vds **console Nintendo** + 2 manettes + 7 jeux (Trojan Pro Wrestling Punch Out Ikari Warriors Kung Fu, Ghost n Goblins Mario Bros) Etat neuf (1 an) Prix à débattre 2000 F Nicolas de Bosard Tél (1) 47 20 99 89 le soir

RUSH ANNONCES !

Nous nous engageons a publier toute annonce parvenue [illegible] pas de joindre un chèque bancaire pour participation aux frais **30 F pour les abonnés** qui auront joint l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement **60 F pour les lecteurs non-abonnés** Pour toute annonce à caractère commercial ou professionnel, prière de nous consulter

Attention aux annonces douteuses ! La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde à usage privé Toute autre reproduction d'un logiciel constitue un délit pénal relevant du tribunal civil et correctionnel, qui peut entraîner une peine de trois mois a deux ans de prison et/ou une amende de 6000 a 120 000 F (article 425 du Code penal)

LES PETITES ANNONCES

RETOURNER A MICRO NEWS - 67, AV. DU MARECHAL-JOFFRE 92000 NANTERRE

NOM : . . . . . PRENOM . . . . . .

ADRESSE . . . . . .

Warriors Kung Fu Ghost'n Goblins Mario Bros) Etat neuf (1 an) Prix à débattre 2000 F Nicolas de Bosard Tél (1) 47.20.99.89 le soir

Vds **C64 + 1541 + 1530** + joysticks + nombreux logiciels + livres Très bon état Prix 1700 F Simon Beck Tél (16) 35.23.36.35

Vds pour **Atari ST** Kult Draken Blood dans boites d'origine 350 F Gratuit Legend of the Sword Parement en espèces Région parisienne Jacques Morel Tél (1) 42.87.54.76

Vds pour **Amiga 2000 Kit PC/AT** sous garantie (oct 89) dans emballage d'origine Prix 7490 F Port gratuit. Alain Perrez. Tel (16) 64.27.11.75 après 19 h 30

Vds **console Nintendo** et 6 jeux (Mario 1 et 2 Castelvania Gradius Zelda Ghost'n Goblins) Vds Oric et moniteur + jeux et docs Sam Taleb Tél (1) 43.43.19.24 après 20 h

Vds **MSX 2 HBF 700 F** + nombreux jeux + manuels + **imprimante NMS 1421 Philips** + Music Module Prix 3500 F Bernard Weber Tel (16) 78.25.71.36

Vds **hardcopieur** ultrarapide et très performant 500 F Vds aussi extensions mémoire tous formats (STF et STE) + Freeboots Tout ça sur Atari bien sur ! Sébastien Bergot Tél (16) 21.20.59.23

Vds **MSX 2 Sony HB 700F** + câbles + souris + utilitaires (Dos Hibrid) 2000 F avec 3 super megaroms (F1 Spirit, Nemesis 3 Salamander) 2300 F Cédric Lisiecki Tel 1) 27.24.07.37

Vds **MSX 2 VG 8235 + imprimante Yamaha** + lecteur de K7 + 100 jeux disks et K7 + 10 mégaroms 3 SCC + utilitaires Valeur 7000 F Prix 4000 F Jean Michel Gally Tél (1) 34.14.69.67 région parisienne

Vds news et anciens pour **C64** à bas prix Contacts possibles sur Amiga Patrick Corn Tel (1) 43.30.16.68

Vds **MSX 2 VG 8235, 256 Ko + lecteur 360 Ko intégré + drive externe 720 Ko** + nombreux jeux + livres 3500 F à débattre Vds 10 originaux 150 F Quentin Wallez Tél (16) 20.93.72.85

Vds **MSX 2 Philips NMS 8250** + 200 jeux (L'Oiseau de Feu Zanac, F1 Spirit) + joystick + câble peritel + docs Prix à débattre environ 3000 F Thierry Doublet Tél (16) 23.96.63.29 vers 17 h 40

Vds **console Sega** + 8 jeux + pistolet (Altered Beast Zillion Gangster Town, etc.) Valeur 3600 F Vendu 1800 F Manuel Adamjee
Tél (1) 42.45.40.60 après 17 h

Vds **console Sega** + 18 jeux + 3 gratuits + Speed King + Control Stick + joystick Le tout en très bon état 3500 F Philippe Lauliac Tel (1) 45.57.20.55 du lundi au vendredi

Vds jeux **ST et Amiga** Patrick Guerchon Tél (1) 46.87.23.15

Amiga vends jeux Réponse assurée Thierry Ballier,1 rue Chahes Babut, 30000 Nimes

ECHANGES

PC cherche contacts pour échanges en 3"1/2 utilitaires et jeux Stéphane Frutos Sainte-Foy-d'Aigrefeuille 31570 Lanta

Cherche contacts sérieux sur **Amiga 500** pour échanger des programmes Christian Turlan 50 rue de Franceville 93220 Gagny

Amiga cherche contacts sympas et rapides pour échanges Yannick Ansquer Tél (16) 40.06.02.19

Recherche contacts sympas et sérieux pour échanges dans toute la France sur **Amiga** David Denis Tél (16) 38.51.95.19 Joel au (16) 38.66.67.85 sur **ST**

Amiga échange news **IBM** échange langage et logiciels **Macintosh** echange jeux Eric Delpy Tél (16) 55.30.54.23

Recherche contacts sur **Amiga 500** pour échanges dans l'Essonne Tres nombreux jeux Yann Le Brun Tél (1) 60.64.64.40 à partir de 17 h

Echange news sur **ST/STE** Débutants s'abstenir David Tel (16) 55.79.86.74

Echange news **Amiga et ST** Mathieu Firmery Tél (16) 82.68.46.06

RECHERCHES

Pour **TO7/70** cherche synthé vocal + souris 100 F + Modem CT97333 + logiciels alarme C.A.O. cont. aérien + manuel Scriptor gestion privée pour Photocop Pierre Gautard Tel (1) 46.22.07.22 après 19 h

Achète **moniteur couleur Thomson ou Atari** Urgent ! Raphaël Berna Tel (1) 43.72.64.64 le soir ou le week-end

Cherche utilitaires pour **MSX 1 et 2 + moniteur monochrome** Etat impeccable Faire offres sérieuses Daniel Binther Tel (1) 47.08.93.98 après 19 h

MSX 2 recherche palette graphique et *Home Office 2* version rapide Philippe Roullet Tél (16) 33.03.49.69

Cherche pour **Atari 800 XL**, lecteur K7 ou lecteur disquettes et cartouches Basic ou cartouches jeux Bernard Benoît Tél (16) 44.52.16.30

Cherche jeux de Scrabble pour **TOBD** Faire offre Lilian Lacoste Tél (16) 59.21.59.10

DIVERS

Fanatik MSX N 4 est sorti avec un article sur le MSX 2+ La saga des *Dragons Layer* Disponible contre 5 timbres à 2,20 F Christophe Collot Tél (1) 60.05.21.01

CONTACTS

Cherche personne pour diriger club informatique **ST-Amiga** sur Paris Patrick Guerchon Tel (1) 46.87.23.15

Le magasin **Run Informatique**
(62, rue Gerard, 75013 Paris)
sera fermé pour renovation
du 26 février au 19 mars
Telephone de depannage
(1) 45 44 44 66

EDEN COMPUTER ULTRASYS
Tél. : 43.46.22.50 +

102, av. du Général-Michel-BIZOT - PARIS 12e - Métro Michel BIZOT

ORDINATEURS, PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES

Materiel garanti 1 an Pièces et Main d'oeuvre

Moniteur / Disque dur	Monochrome	Couleur EGA	Couleur VGA	Couleur Multimode
20 Mo 60ms	9590 F HT (11373.74TTC)	12390 F HT (14694.54TTC)	13690 F HT (16236.34TTC)	15290 F HT (18133.94TTC)
40 Mo 28ms	10810 F HT (12939.26TTC)	13710 F HT (16260.06TTC)	15010 F HT (17801.85TTC)	16610 F HT (19699.46TTC)

UTS 286-10 à partir de 8 200 F HT (9 725 FTTC)
Carte Mère 80286 10 à 8,12/15,6 MHz 512 Ko RAM Lecteur 1 2 ou 1,44 Mo 1 disque dur 20 Mo avec carte contrôleur Moniteur monochrome 14" avec carte monochrome graphique 2 ports série/1 parallèle Clavier 102 Touches Boîtier + alimentation 200 W

UTS 386-20 à partir de 13 650 F HT (9 725 F TTC)
Carte Mère 80386 20 1 Mo RAM Lecteur 1 2 ou 1,44 Mo 1 disque dur 20 Mo avec carte contrôleur Moniteur monochrome 14" avec carte monochrome graphique 2 ports série 1 parallèle Clavier 102 Touches Boîtier vertical + alimentation 200 W

UTS 386 SX-16
Carte Mère 80386 SX 16 fonctionnant à 20,7 MHz sans état d'attente
1 Mo de RAM extensible à 8 Mo sur Carte-Mère Support coprocesseur 80387 SX
1 lecteur de disquettes 5"1/4 de 1,2 Mo Carte contrôleur de 2 disques durs et 2 deux lecteurs de disquettes 2 Ports série et 1 Port parallèle Clavier Azerty étendu 102 touches
MS-DOS et manuels d'utilisation

UTS 386-25 à partir de 16 650 F HT (19 747 F TTC)
Carte Mère 80286-25 1 Mo RAM Lecteur 1 2 ou 1,44 Mo 1 disque dur 20 Mo avec carte contrôleur Moniteur monochrome 14" avec carte monochrome graphique 2 ports série 1 parallèle Clavier 102 Touches Boîtier vertical + alimentation 220 W

RENÉ FLAPAHOGA VOIT DOUBLE

Do you wanna be a ... ?

ATARI ST / STE
AMIGA
Compatible PC

ROCK STAR™

Concept ROCK STAR™

le premier SOFT OPÉRA

Le logiciel livré avec la cassette audio des 9 musiques originales

Sont également disponibles :

le compact disc, le vidéo clip (en VHS), le tee-shirt, la casquette et les goodies.

Rock Line ☎ [illegible] 23 03

Are you ready to Rock'n roll ?

Saurez-vous vous frayer un chemin vers une star de la scène ?

Saurez-vous éviter les pièges de l'univers impitoyable du Hit parade ?

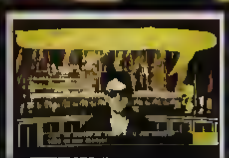
Saurez-vous déjouer les pièges de l'une des "requins" de l'industrie du disque ?

Saurez-vous vous imposer à votre entourage ?

Si votre réponse est "YEAH..." vous êtes ROCK !

Partez à la conquête du monde avec quelques musiques en poche, et découvrez le fabuleux univers de

ROCK STAR™



INFOGRAMES

SEX MACHINES

CONCOURS DU BUG D'OR

Les gens du métier nous demandent sans cesse : "Pourquoi ne faites-vous pas un prix ?" O.K. vous l'aurez voulu, voici le Bug d'Or !

Y a longtemps qu'on a pas fait de pétition ! Y'a longtemps qu'on a pas foutu la merde ! Y'a longtemps qu'on n'a pas jeté la discorde dans les familles ! Et comme les éditeurs ne semblent pas vraiment décidés à nous rendre des softs et disques, nous allons prendre les devants en transformant les noms de leurs jeux !

O PORNO MIO !

Il y a une tradition dans l'industrie du film pornographique : c'est de prendre les titres de films célèbres et de les détourner. Le coup le plus fameux fut certainement la sortie des *Uns dans les autres* la même semaine que *Les uns et les autres* de Lelouch, qui s'en arracha les cheveux de dépit ! Mais de nombreux films de grande réputation connurent les honneurs du détournement : Les James Bond rebaptisés *James Bande 0.7*, *Goldinger*, *Bons baisers sur Lucy* ou *Jamais plus encore* ; la science-fiction avec *Xterminator*, *2001 l'Odyssée dans les Gouines*, *Orgasmes du troisième type* ; le cinéma français avec *37,2 le matin*, *Trois zobs et un couffin*, [illegible] ; les films à gros budgets avec *Coïton Sex*, [illegible], *Mad Sex*, [illegible] ; les grands classiques avec [illegible], *Satyricon*. Même les films pour enfants n'ont pas été épargnés : *Blanche-Fesse et les sept mains*, *Ça glisse au pays des merveilles*, [illegible] *Mémère*...

O MICRO MIO !

Nous vous proposons de participer à un grand concours où il s'agit de transformer les noms de vos jeux favoris sur consoles et ordinateurs. Un exemple évident : le célèbre *African Raiders* de Tomahawk, qui fut rebaptisé [illegible] *africaines* dès son arrivée à la rédaction de *Micro News*. (Plus tard, lors de la réalisation du soft *Paris-Dakar*, les graphistes de Tomahawk eurent une pensée émue pour votre serviteur et dénudèrent le haut du corps de la danseuse qui agrémente les étapes, afin de pouvoir m'envoyer ma version personnalisée du logiciel. Mais, pris à leur propre piège, les graphistes encanaillés décidèrent de laisser "ma" version dans la version définitive ! Quand on pense que les gens ne m'ont pas encore versé un seul centime de royalties, c'est à désespérer du genre humain...)

O ERICO MIO !

Afin de vous encourager sur cette voie digne des plus grandes aspirations spirituelles, je mets la main à la pâte et vous livre ici quelques exemples de mon cru, tout en restant dans le domaine cinématographique afin de pas vous enlever le soft de la bouche : *Y a-t-il une salope dans l'avion ?*, *Le gland bleu*, *Robinson Crusoé* [illegible] *Zoé*, *Le grand con avec une chaude-pisse noire*, *Les dix plombés du dernier rang*, *Vendredi baise*, *Star Trik*, etc. Vous voyez que ce n'est pas si difficile que ça.

O CHORON MIO !

Alors envoyez vite vos listes de logiciels détournés à *Micro News* (Concours Bug d'Or), 27, avenue du Maréchal Joffre 92000 Nanterre. Les éditeurs des meilleurs titres

détournés recevront un **Bug d'Or** qui sera remis par le professeur Choron lui-même. Les auteurs des titres détournés primés seront invités à la soirée de remise des Bug d'Or où ils recevront un cadeau-surprise.

Quelle sera la forme du Bug d'Or ? Quelle sera sa longueur ? Où les éditeurs devront-ils mettre le Bug d'Or une fois qu'ils l'auront reçu ?

La réponse à toutes ces angoissantes questions dans un prochain numéro.

Eric Satyre

MICRO COQUILLES

Ouille ! Les machines à écrire cafouillent, les traducteurs merdouillent, les imprimeurs dérouillent, et pendant ce temps-là les micros coquouillent...

XENON 2
(envoyé par Cédric Dubois)

"Trouvez un endroit fible et pompez le avec vos lasers jusqu'à ce que le créature recouverte de calcium explose et devienne une pluie d'argent réel."

Moi qui m'étais toujours demandé pourquoi les aliens rapportaient de l'argent une fois éclatés... Une petite turlute, monsieur le mutant ?

SILKWORM

"Vous pouvez choisir de piloter le jeep ou de piloter l'hun ami."

Les aventures de mon pote le barbare... Là ou l'hélico d'Attila passe, le vert gazon trépasse !

HYPERFORCE

"Allez du côté droit de l'écran vers le côté gauche pour obtenir les diamants"

Bon, alors y faudrait savoir... A droite, à gauche, au milieu ? On dirait le parcours politique d'un député italien...

BLAGUES A PART

Juste avant d'être cloué sur la croix, Jésus eut une rapide discussion avec un centurion romain. Cette discussion mystérieuse a longtemps intrigué les théologiens. On sait enfin maintenant ce que le Romain a dit au Christ :

- Croise les pieds, on n'a que trois clous...

Un musicien rentre chez lui, épuisé. Sur son répondeur un message de son imprésario : "Tu as un concert ce soir, salle Pleyel". Le musicien est fatigué. Pas envie d'aller jouer. Il descend jusqu'à la loge de son concierge et lui dit : - Vous prenez mon violon, vous allez salle Pleyel, vous montez sur l'estrade, il y aura trente musiciens. Mettez-vous au milieu des violonistes. Quand le chef d'orchestre lèvera sa baguette, levez votre violon. Quand il baissera sa baguette, faites semblant de jouer. Mille francs pour vous si vous me remplacez !

Le marché est conclu. Le concierge prend le violon, mille francs, un smoking et se rend salle Pleyel. Il monte sur l'estrade, se glisse parmi les musiciens. Le chef d'orchestre lève sa baguette, tous les violons se lèvent. Il baisse sa baguette et aucun son ne sort. C'était trente concierges !

A la fin d'un spectacle de cirque, un spectateur frappe à la roulotte du nain afin de le féliciter pour son numéro.

- Entrez ! dit une voix.

Le spectateur pénètre dans la roulotte et y aperçoit un type immense allongé.

- Je voudrais voir le nain, s'il vous plaît !
- C'est moi le nain !
- Comment ? s'étonne le spectateur, ce n'est pas possible ! Vous avez vu votre taille ?
- Et alors ? Je n'ai pas le droit de me détendre ?

Un gars qui ne sort pas souvent arrive dans un bar et commande une bière. La serveuse la lui sert mais quand le gars est parti, elle s'aperçoit que le petit rond en carton placé sous le verre a disparu. Le lendemain, le même gars revient et redemande une bière. Pas folle, la serveuse la lui apporte sans mettre de rond dessous...

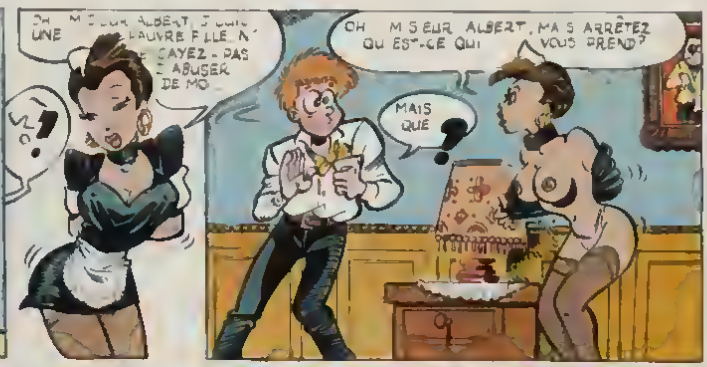
- Mademoiselle ! réclame le gars. Y'a pas de petit gâteau avec, aujourd'hui ?

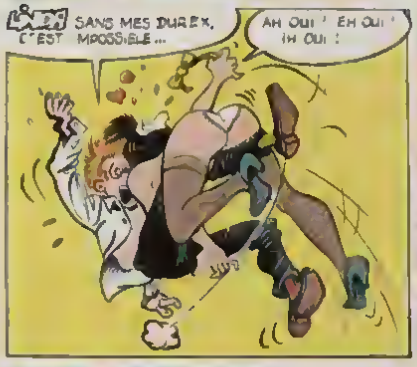
(Christophe Boulanger)

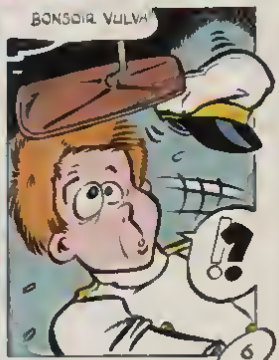
Envoyez vos histoires drôles - plusieurs de préférence - et vos micro-coquilles à *Micro News (Blagues à part/Micro-Coquilles), 67, avenue du Maréchal Joffre 92000 Nanterre*. Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien des anciens numéros du journal pour les envois courts (précisez les numéros souhaités)

STEPHANIE LA PETITE DUCHESSE

PAR JAAP & JOOP





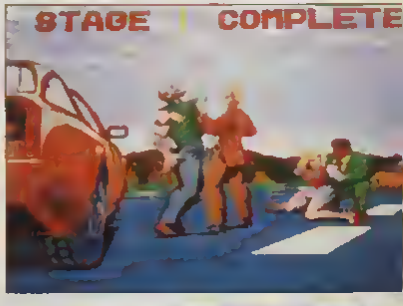


A suivre...

BASHUNG A
LA CIGALE
le lundi 26 mars

VOYOUS !

Si tu cherches
la bagarre, t'es juste à la bonne place...



Les villes américaines sont décidément bien mal famées ; comme disait mon prof d'histoire lorsque je chahutais trop : "Y'a des voyous dans cette classe !"

CRIME FIGHTERS (Konami)

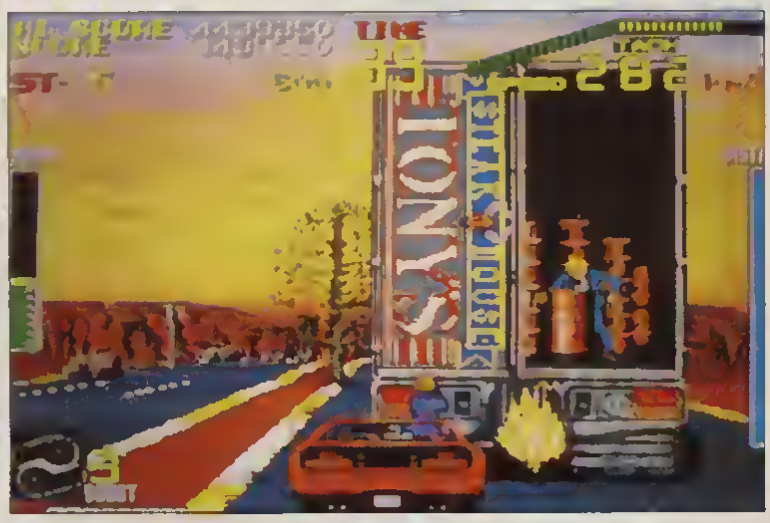
"La vie est une jungle", nous dit monsieur Konami, et nous serions plutôt enclins à le croire après avoir goûté à **Crime Fighters**.

Encore une fois et toujours, les punk-hell's-devils-cuirs noirs tatoués de la ville ont enlevé vos petites amies ! Et que ne feriez-vous pour tremper son biscuit (demandez à Eric Satyrs) ? Vous allez donc parcourir la ville et bastonner les vilains dans tous les recoins : immeubles en construction, métro (sur les quais et à l'intérieur des rames), toits d'immeubles, entrepôts (les filles y sont emprisonnées), port, impasses sordides...

Les voyous lâcheront leurs armes si vous frappez assez fort et vous pourrez alors les ramasser : barres de fer, couteaux, pistolets... Mais attention ! si vous êtes atteint, vous les perdrez à votre tour.

GANG WARS (SNK)

Gang Wars est beaucoup plus drôle si vous y jouez à deux ! Mike est le boxeur, Jackie l'expert en art martiaux. L'union fait la force et vos techniques de combat ne seront pas de trop pour combattre les six gangs des rues qui vont vous tomber sur le paletot avec des armes toutes plus fambles les unes que les autres (il y a même une femme qui risque de vous être fatale avec ses ongles d'acier empruntés à Freddy "Les griffes de la nuit").



SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION (Taito)

Enfin voilà la police ! C'est pas trop tôt : on n'est vraiment plus en sécurité nulle part. **Special Crime Investigation** s'inspire de *Deux Starsky à Miami* avec ses deux policiers (un Blanc et un Noir) dans une voiture rouge. Vous pouvez tirer dans le tas comme un Hutch en colère - les munitions des flingues sont illimitées. Vous avez un tigre/turbo dans la voiture qui vous propulse comme un coup de pied au cul pendant quelques secondes. Et surtout : l'hélicoptère qui apparaît de temps à autre au-dessus de l'autoroute parachute des bazookas ! Si vous les attrapez, vous pouvez les utiliser sur la voiture des méchants (chaque bazooka contient cinq projectiles). Croyez-moi, ça soulage !

Pinball Willy

VALENTIN BOMICRO
GRÂCE À CE NOUVEAU LOGICIEL DE DIÉTÉTIQUE JE VAIS ENFIN POUVOIR DRAGUER EFFICACEMENT DANS LES SUPERMARCHÉS...
SOLDES 195
VOUS HÉSITEZ ENTRE LES YAOURTS GRAS ET LES YAOURTS MAIGRES, MADEMOISELLE?
?
YOPROOT BANANE
ENTRE LE SUCRE ET LA SACCHARINE VOTRE PETIT COEUR BALANCE ENTRE CET ENTREMETS BOURRÉ DE CALORIES ET CE FROMAGE BLANC AFFREUX QUI EN EST TOTALEMENT DÉNUÉ?
CRÈMERIE
OUI
TOUTES CES CHOSES VOUS FONT ENVIE?
ET BIEN, GRÂCE À CET ORDINATEUR, VOUS SATISFEREZ VOTRE APPÉTIT TOUT EN CONSERVANT VOTRE SILHOUETTE, BELLE GOURMANDE! D'ABORD FAISONS LE CALCUL DES CALORIES CONTENUES DANS VOTRE CADDY...
TIP TAP TIP
HARICOTS, TOMATES... BIÈRE... BIÈRE?
VOUS BUVEZ DE LA BIÈRE, MADEMOISELLE?
TIP TAP TIP TAP
NON! C'EST MOI !! C'EST POURQUOI?!
AÏE AÏE
VOUS VENEZ D'ÊTRE CONTRÔLÉ PAR LA DOUANE VOLANTE, MONSIEUR... VOUS POUVEZ CIRCULER ! TOUT EST EN ORDRE...
BONNE ROUTE !
CUNEO / MARC BROTHERS

LES GAGNANTS DU CONCOURS "LES INCORRUPTIBLES"

1er prix :
Antoine Mercier (Aulnay-sur-Mauldre)

2ème prix :
Cédric Jérôme (Metz)

3ème prix
Rudy Brosteaux (Jemeppe, Belgique)

4ème au 15ème prix :

Pierre Raynal (Salles-Curan) , M. Photer (Villetaneuse) , Franck Epinat (Villerest) , Davy Raison (Bobigny) , Alexis Noël(Hannut, Belgique) , Axel Ratton (Châteauneuf-les-Martigues) , Steve Van Laenen (Grace-Hollogne, Belgique) , Geoffrey Brancart (Morlandwetz, Belgique) , Vincent Circhirillo (Ciney, Belgique) , Gilles Badot (Goé, Belgique) , Patrice Lallemand (Hayange) , Florence Morin (Villeparisis)

TOUR INFERNALE

Les amateurs de films d'action ont encore en mémoire l'excellent *Piège de cristal*, dans lequel un flic affrontait seul un gang de terroristes au sommet d'un immense building. Bonne nouvelle pour eux, ce film décoiffant a été adapté par Activision sur PC et c'est une réussite. Dans **Die Hard**, vous vous déplacez à travers tout l'immeuble en empruntant couloirs et ascenseurs à la recherche de votre femme - détenue en otage par les méchants de service. Les graphismes en 3D vous étourdiront d'autant qu'un suspense plus torride qu'une nuit dans un sauna avec Tina Turner règne constamment sur le jeu. A propos de suspense, j'en vois déjà qui bavent d'envie, la langue traînant sur la moquette acrylique. Allez tenez, soyons généreux sans plus attendre... pif ! paf ! ... Une photo !

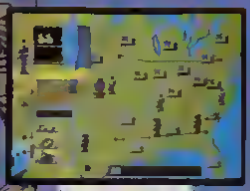
PACK VAINQUEUR !

Pour tous ceux qui ne considèrent pas l'Amiga seulement comme une superconsole de jeux, Commodore annonce la sortie prochaine de l'**Amiga Business Pack**. Composé d'*Excellence*, *Superbase Professional* et *Maxiplan Plus*, il regroupe ce qui se fait de mieux dans le genre sur la bécane. *Excellence* se hisse sans problème au niveau des meilleurs traitements de texte sur Mac ou PC. Il permet par exemple l'insertion de graphismes, le multicolonnage ou la sortie PostScript des documents. *Superbase Professional* est la version pro du gestionnaire de bases de données bien connu sur Amiga, mais aussi sur PC et ST. Très complet, ce logiciel manifeste un tempérament très convivial et son panneau de commandes façon magnétoscope plaira sans aucun doute à ceux qui couvent une allergie au SGBD. Enfin *Maxiplan Plus*, version améliorée de Maxiplan 500, constitue le must des tableurs sur Amiga. Faut dire qu'il n'a pas trop à souffrir de la concurrence. Il sauvegarde même les histogrammes ou autres camemberts au format IFF. Rien ne vous empêche donc de les retravailler avec votre logiciel de dessin préféré. Dernier point et non des moindres : tous ces logiciels sont entièrement francisés. Bon, faut quand même dire que ce coffret est avant tout destiné aux entreprises et aux collectivités, et qu'il ne tourne qu'avec un minimum d'1 mégade RAM. Son prix - 3490 F - devrait achever de dissuader les joueurs invétérés. Les autres trouveront simplement l'offre alléchante.

LE 1er AVRIL DANS MICRO NEWS !

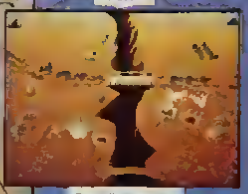
Poisson d'avril ? Le **professeur Choron** répond à vos questions les plus folles.
Dossier : tout sur le **CD-ROM** et le **CDI**
Imperium : test et interview.
Banc d'essai : la nouvelle **console Nec Super Grafx** et le test complet de **Battle Ace**.
Les jeux micro sont-ils nocifs ? Les experts argumentent.
Tests et previews : **Castle Master, Escape from Hell, Klax, Dynamic Debugger, Cloud Kingdom, Mech Warrior...**

Rédacteur en chef :
Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef adjoint :
Georges Brize
Secrétaire de rédaction
Jean-Henri Derveaux
Rédaction :
Jean-Pierre Labro,
Marc Lacombe
Directrice de la publicité :
Isabelle Berté
Chef de publicité :
Bruno Keller
Promotion :
Catherine Peyrot
Secrétariat :
Jocelyne Lefebvre
Directeur artistique :
Jean Yves Zagnoni
Maquettiste :
Sylvie Da Silva
Abonnements :
Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro :
Jérôme Darnaudet, Patrick Gallo, Laurent, Vincent Levet, Eric Lux, Alex Nedélec, Marc Brothers, Olivier Martinet, Ludovic Monnerat, Olivier Noël, Michael Touzé
Correspondants permanents à l'étranger :
Kelly Beswick, Kati Hamza, Gordon Houghton, Tony Takoushi (GB), Fred Schaerlig (RFA), Mina Cosnefroy (USA), Fuminori Takahashi (Japon)
Illustrations
Caralı, Coucho, Cuneo, Jaap, Larbi, Lerouge, Lidwine, Racheed, Tranchefeux
Fleshage :
Janjac
Photogravure :
Photocop
Impression :
Rotolaf
Dépôt légal :
1er trimestre 1990
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A.
au capital de 250 000 F,
67, avenue du Maréchal-Joffre,
92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax :
47 25 72 75
Directeur de la publication :
Jean-Michel Berté
Distribution NMPP
Inspection des ventes :
Sordiap (numéro vert
(1) 05 34 84 20, terminal E87)
Membre inscrit à l'OJD
Copyright MICRO NEWS, Paris 1990



Carte stratégique

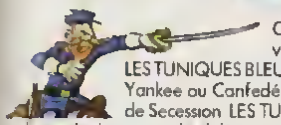
Fort



Bataille rangée

Train

"LES TUNIQUES BLEUES"



CHAAARGEZ !!! Plongez dans l'univers de la BD de CAUVIN et LAMBIL, LES TUNIQUES BLEUES. A 1 ou 2 joueurs, que vous soyez Yankee ou Confédéré, recréez l'ambiance de la guerre de Sécession. LES TUNIQUES BLEUES mêlent la stratégie et l'arcade dans un cocktail détonnant, prenant, et surtout original. Encerclez les armées ennemies sur la carte stratégique de l'Est des USA. Écrasez-les dans le super jeu de la bataille rangée. Lancez des raids solitaires pour arrêter des trains remplis d'or. Et prenez des forts d'assaut pour libérer les villes occupées par l'ennemi.

LES TUNIQUES BLEUES vous proposent en plus, 4 années différentes possibles comme départ du jeu, 3 niveaux de difficulté et un mode spécial désastre. Celui-ci comprend des orages qui bloquent tout déplacement, des renforts venant d'Europe et surtout des Indiens et des Mexicains ne demandant qu'une seule chose, vous attaquer !

Et si l'on vous dit qu'en plus on peut jouer au choix entre le mode stratégique sans combat et le mode arcade et que la version 2 joueurs est fantastique, vous répondrez alors "A vos sabres !"

LES TUNIQUES BLEUES © CAUVIN LAMBIL DUPUIS

Disponible sur AMIGA, ATARI ST 2 DISQUETTES, PC compatibles 2 DISQUETTES.

INFOGRAMES

LES DEFIS DES MAITRES DE L'ARCADE!

ILS SONT LES DEMONS & LES DRAGONS DE L'ENFER – VOUS ETES

BLACK TIGER

Disponible sur:
CBM 64/128 cassette & disquette,
Amstrad cassette & disquette,
Spectrum 48/128K cassette,
Atari ST, CBM Amiga.

Disponible sur:
CBM 64/128 cassette & disquette,
Amstrad cassette & disquette,
Spectrum 48/128K cassette,
Atari ST,
CBM Amiga,
IBM PC.

Disponible sur:
CBM 64/128 cassette & disquette,
Amstrad cassette & disquette,
Spectrum 48/128K cassette,
Atari ST,
CBM Amiga.

UN HOMME, UNE EPEE, UN MONDE LIGNE.

U.S. GOLD

CAPCOM

DES FANTOMES TERRIFIANTS, DES DEMONS MORTELS, ARTHUR, LE PREUX CHEVALIER EST DE RETOUR.

3615 06 26 DESCRIPTION DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA.